

aprilie 2004 Nr. 44/ anul V

PC

99.500 lei

www.pcgames.ro

Games

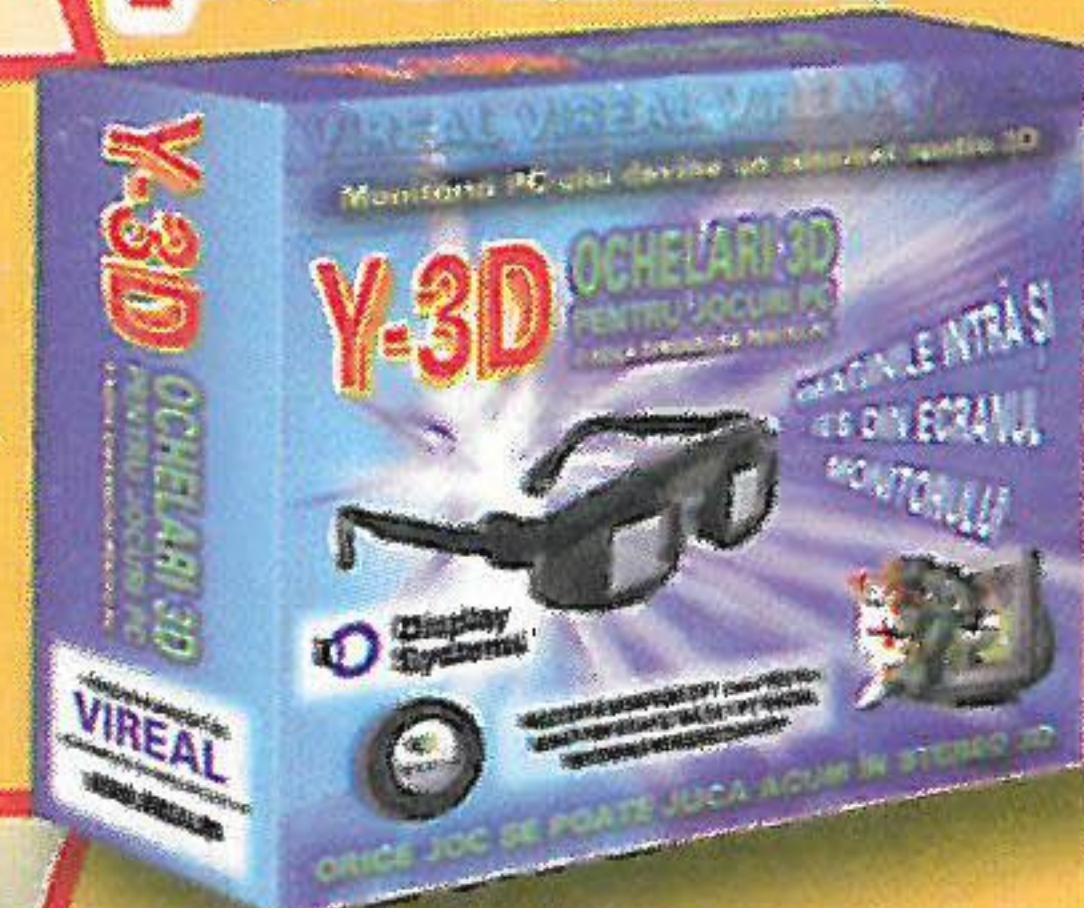


2

CD - uri

Poster dublu

Concurs cu premii!



13.995.000 lei

UT 2004

Unreal Tournament is back:
distracție și măcel în rețea!

Ubisoft

Giganticul producător și publisher
se dezvăluie în Specialul nostru!

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Ești pregătit de furișat? Agentul Sam Fisher a mai încărunit, dar misiunile în care te implică sunt la fel de periculoase!

60

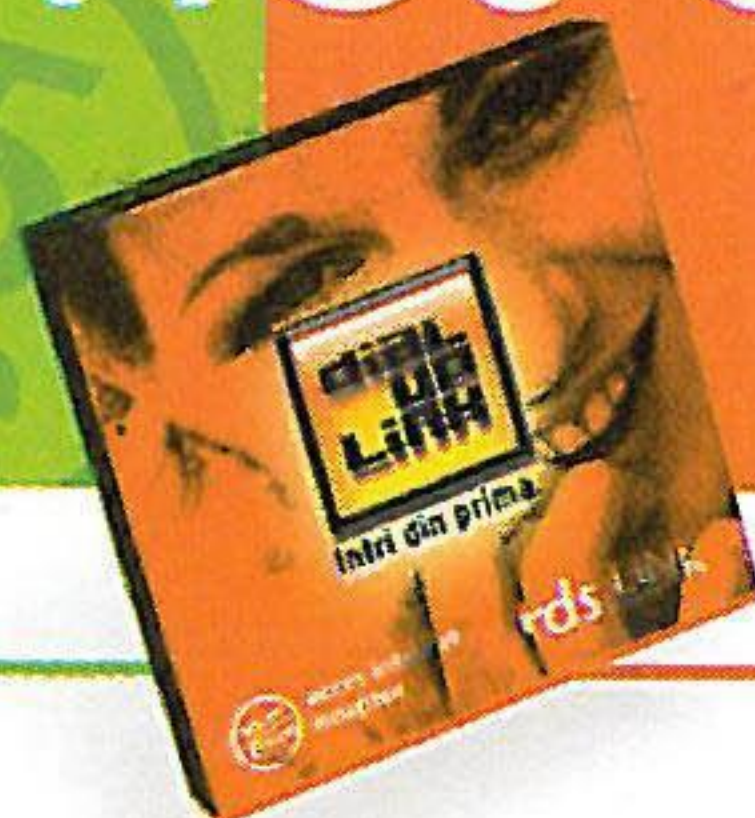
32 vor apărea anul acesta. Mai susține cineva
că 2004 nu este anul First Person Shooter-elor?

de FPS-uri în pregătire!



prietenii tăi.

câte ore stai pe net cu gașca ta?*



Descoperă noile pachete Dial-Up Link de la RDS.Link.
Pentru că ai nevoie de prieteni mai mult de 10 ore pe lună.

Alege noile pachete Dial-Up Link, acum, ai totul într-un singur pachet:

- ① Singura conexiune dial-up cu care intri din prima, adică nu sună niciodată ocupat.
- ② Viteza mare de navigare datorită celei mai mari conexiuni la inter-net din România.
- ③ 10 ore / zile bonus la reîncărcarea unui nou pachet în 35 de zile și alte 10 ore bonus la încărcarea celui de-al 10-lea pachet.
- ④ Te conectezi în oricare din cele 28 de puncte de acces RDS.Link din țară, cu un singur număr de acces internet: 0870.21.11.21
- ⑤ În plus, dacă ești pentru prima oară pe internet sau folosești pentru prima dată un card, am inclus și simple instrucțiuni de folosire cu imagini.



Intri din prima.

rds.LINK
www.rdslink.ro

* Media de utilizare a internetului în România este de 22 de ore/lună conform cercetărilor efectuate de Romania Data Systems.

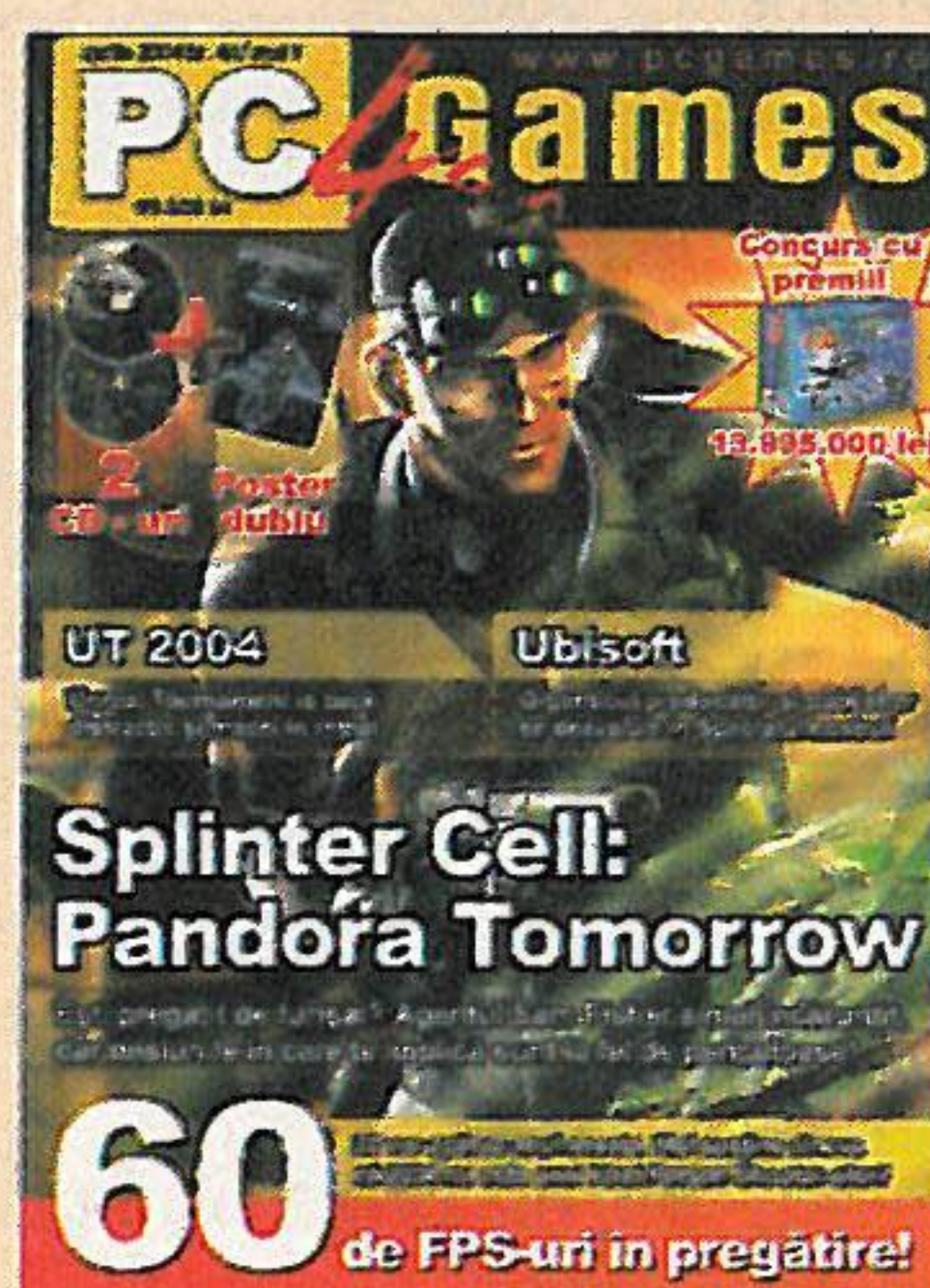


Ciprian Coroianu
Redactor-șef

Ideologii jucăușe

Se spune că aparențele înșală... Așa o fi! O babă surdă este numai aparent surdă pentru că aude numai ce și când vrea membranele timpanelor ei. Se mai spune și că, în spațiul în care trăim, lucrurile nu apar întotdeauna limpezi. Și asta o fi adevărată, depinde de cantitatea de băuturi încălzitoare consumată. Pentru gameri un lucru este cert: un joc poate fi utilizat în scopuri ideologice. Avem destule exemple: **C&C: Generals**, **Counter-Strike** sau seria **Delta Force** fiind între cele mai relevante. Aici vine partea simpatcă. Unii preferă să considere mediul electronic ca pe un teritoriu virgin, în care influența factorilor externi, ca politica (doar de dragul unui exemplu!), nu au reușit să-i murdărească puritatea. Haida deh! Să joci și să pretinzi că rămâi curat ca un fecior din Apuseni căruia nu i-a mijit încă mustața face parte dintr-un folclor care trebuie depășit pentru a înțelege că jocul are o certă influență asupra individului. Și trebuie să o exercite căci, altfel, nu ar exista ca și obiect cultural. Jocul video este vehiculul unei vizuini asupra lumii formată din diferitele elemente care îl compun. Poate fi utilizat pentru a transmite mesaje, la fel cum se întâmplă cu cărțile, filmele, tablourile etc. Ce se întâmplă? Intri într-un game. Trebuie să îndeplinești quest-uri, să depășești obstacole, să rezolvi enigme, să fii învingător... Din ideea de a juca îți procuri distracția, care merge dincolo de jocul în sine. Ajungi să faci parte dintr-o lume care își are coerența ei. Din această coerență se naște mesajul... explicit sau implicit. De exemplu, joc **Counter-Strike: Condition Zero**, sunt un luptător SEAL care trebuie să ucidă un grup de teroriști pentru a salva lumea. Care-i ecuația? Păi, mercenarul este american și teroristul este arab. Numai aceste două elemente conțin o bună bucată din întreg. Mai mult, cei doi factori de mai sus sunt desprinși din cultura comună și sunt prezenți în joc. Teroriștii nu au scrupule în atingerea propriilor

scopuri mizerabile, inumane: vânzări de arme, droguri, crime, mafie... Toate acestea sunt narate în joc, chiar și atunci când acesta nu pare să nareze nimic. Povestea există atunci când jucătorul acționează și multe dintre elementele care formează imaginea unui personaj sunt desprinse din acțiunea propriu-zisă. Teroristul este individul fără scrupule, care are probleme serioase cu una din emisferile creierului (care-o fi devenit varză de Asia din cauza drogurilor). Din motive "politically corect", băieții răi nu vor fi reprezentați ca niște luptători cu substrat religios, dar vei recunoaște foarte ușor în ei trăsăturile culturilor Orientului Mijlociu. Odată ucis inamicul, ordinea este restabilită, lumea salvată, binele învinge răul etc. La finele jocului, îți dai seama că nu ai făcut doar simplul gest de a juca. Ai acceptat un sistem, pe care l-ai traversat. Dacă nu ai făcut asta, înseamnă că nu ai făcut parte din joc, nu te-ai adâncit în el. Procurându-ți-l l-ai și determinat, în același timp. L-ai afirmat în ființa lui și l-ai justificat ca atare. Cum ai ieșit din el? Puțin șifonat? Puțin mai matur? Puțin mai cu gândul la Noua Ordine Mondială? Ai jucat acel joc doar pentru că ai căutat ceva ce este în tine însuși. Sau poate că ești prea inocent pentru a distinge și aplica orice formă de critică și înțelege unde vrea să ajungă. De fapt, poate că nu vroiai altceva decât să ai parte de câteva ore de distracție și nu te interesează nici substraturi culturale, nici psihologia teroriștilor și nici cine conduce lumea... De fapt, tu vroiai doar să te joci...



Director
Gabriela Puchianu

Redacția

Redactor-șef
Ciprian Coroianu
(Juliet Brios)
cipri@pcgames.ro

Redactor/SGR
Paul Sărăteanu
(Cur'ca Chaotic Evil)
paul@pcgames.ro

Redactori
Erdei Jácint
(Recycle Bin Ladin)
jacint@pcgames.ro
Șerban Stokker
(Romero și Julieta)
serban@pcgames.ro
Mirela Gales
(ArtemiS)
mirela@pcgames.ro

Redactor Hardware
Matei Alexandru

DTP

Kondoros Zoltán

Corectură
Eugenia Filip

CD-ROM/Webmaster
Király Tamás
webmaster@pcgames.ro

Prepress
Complar srl

Producție
Dorin Onica

Director economic
Teodora Ioana Noje

DEPARTMENT
MARKETING-PUBLICITATE

RĂZVAN BELTECHI
tel: 0788.507.285
r.beltechi@mediacontact.ro
SÎNZIANA DEM
tel: 0788.343.942
s.dem@mediacontact.ro
CRISTINA MOCANU
tel: 0788.507.288
c.mocanu@mediacontact.ro
PETRU PÂTCĂȘ
tel: 0788.507.287
p.patcas@mediacontact.ro
FLORIN TUREA
tel: 0788.507.286
f.turea@mediacontact.ro

Consilier juridic
Cosmin Tăutan

Producție CD-ROM
MC&CD București

Tipar:
MEDIA CONTACT srl - Oradea

Serviciu abonamente
Paul Mork
Irina Ungur
tel.: 0259-441.523
www.pcgames.ro

Distribuție
BELCIN OVIDIU
VLADU RAIMOND
DORIN ONICA
tel: 0788.343.943
e-mail: distributie@mediacontact.ro
sc ENGE srl

Adresa redacției
MEDIA CONTACT srl
Oradea, str. Slatinei, nr. 6
tel.: 0259-441.523
CP. 54 OP. 7 Oradea 410291
e-mail: pcgames@rdsor.ro
redactie@pcgames.ro
homepage: www.pcgames.ro

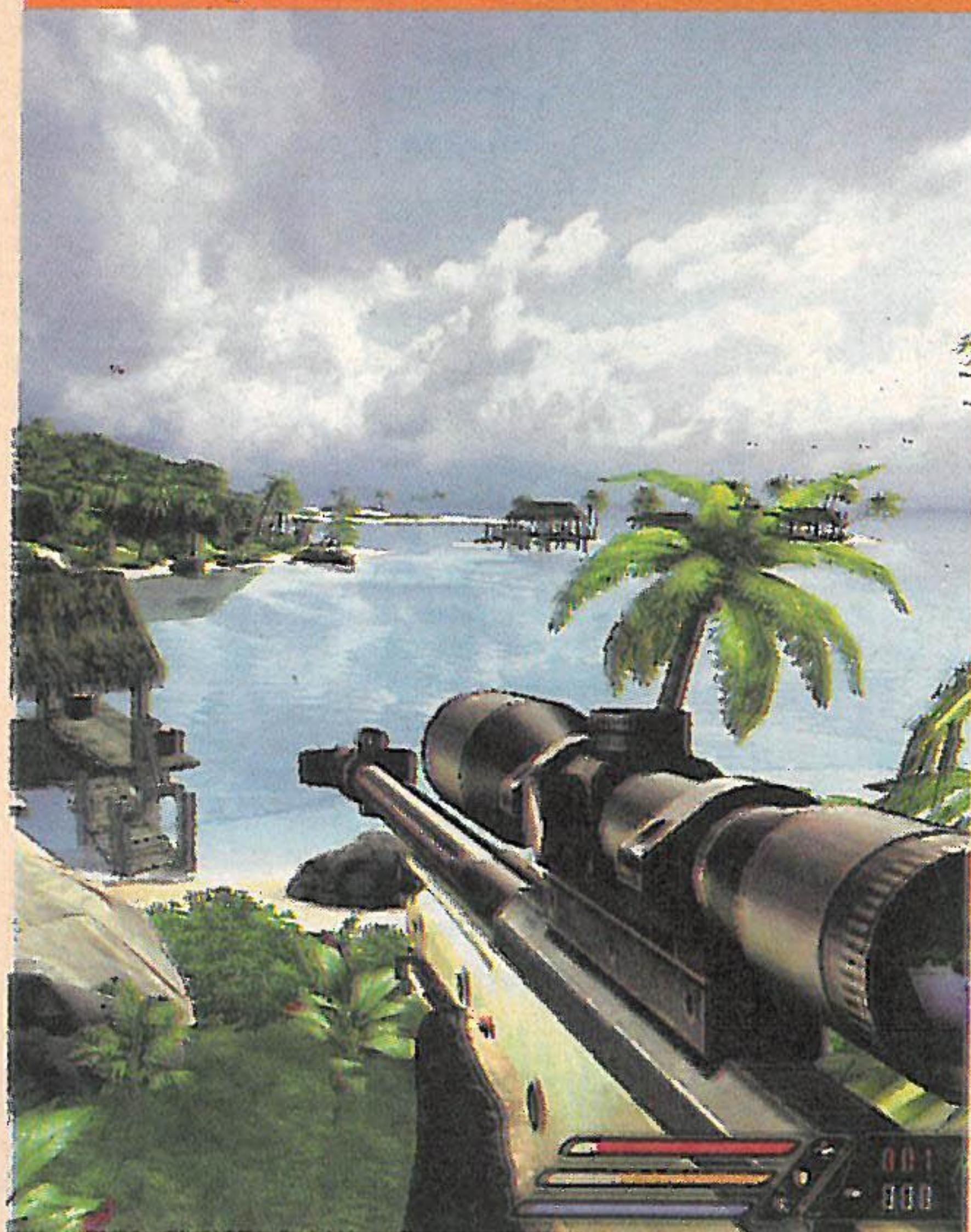
Editor
MEDIA CONTACT srl

PC GAMES 4 FUN

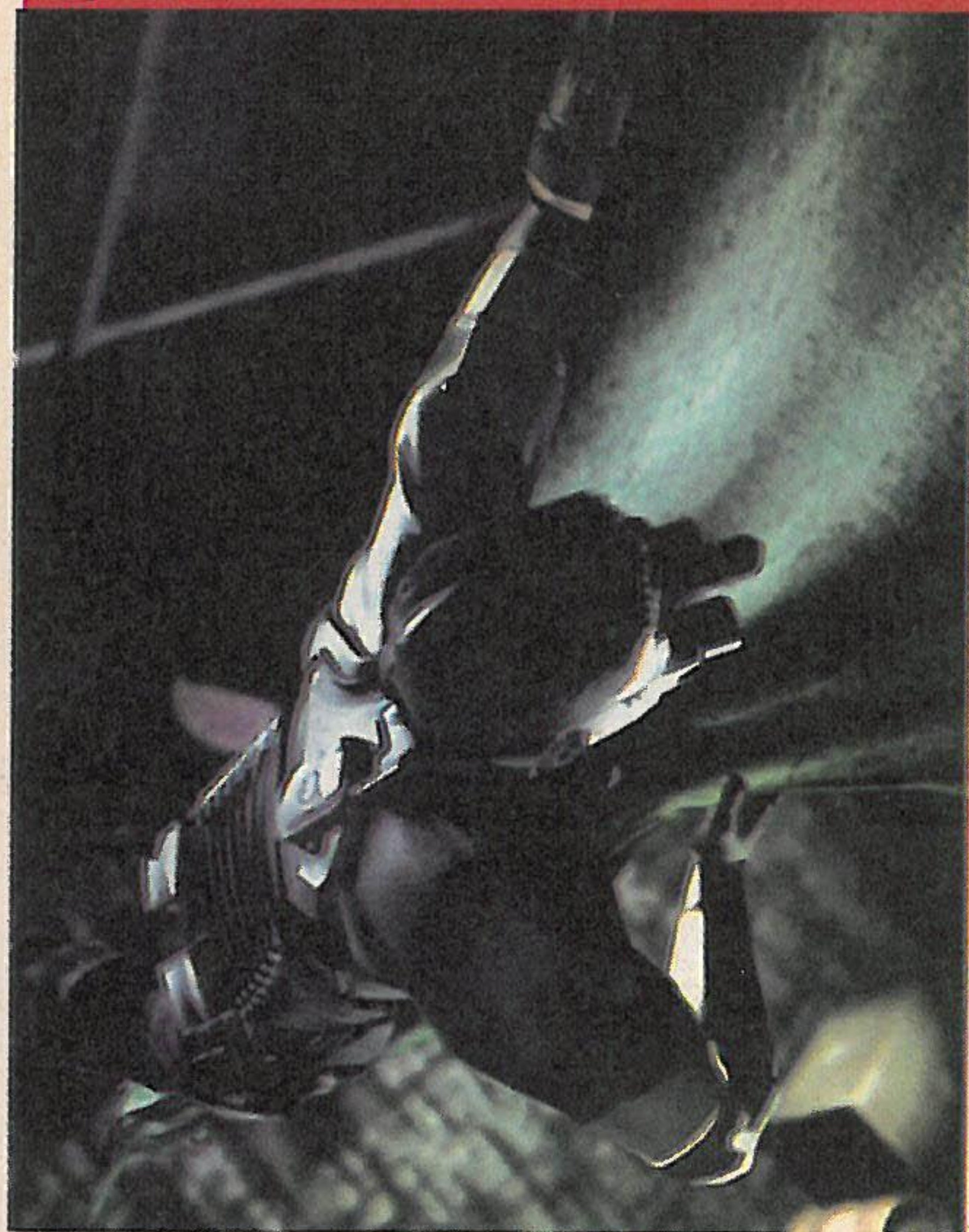
este o publicație editată de MEDIA CONTACT srl. Materialul editorial din PC GAMES 4 FUN aparține MEDIA CONTACT srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al MEDIA CONTACT srl. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Inserenți
RDS 2, 91, 92
VREAL 11
PGL 25
CERF 50

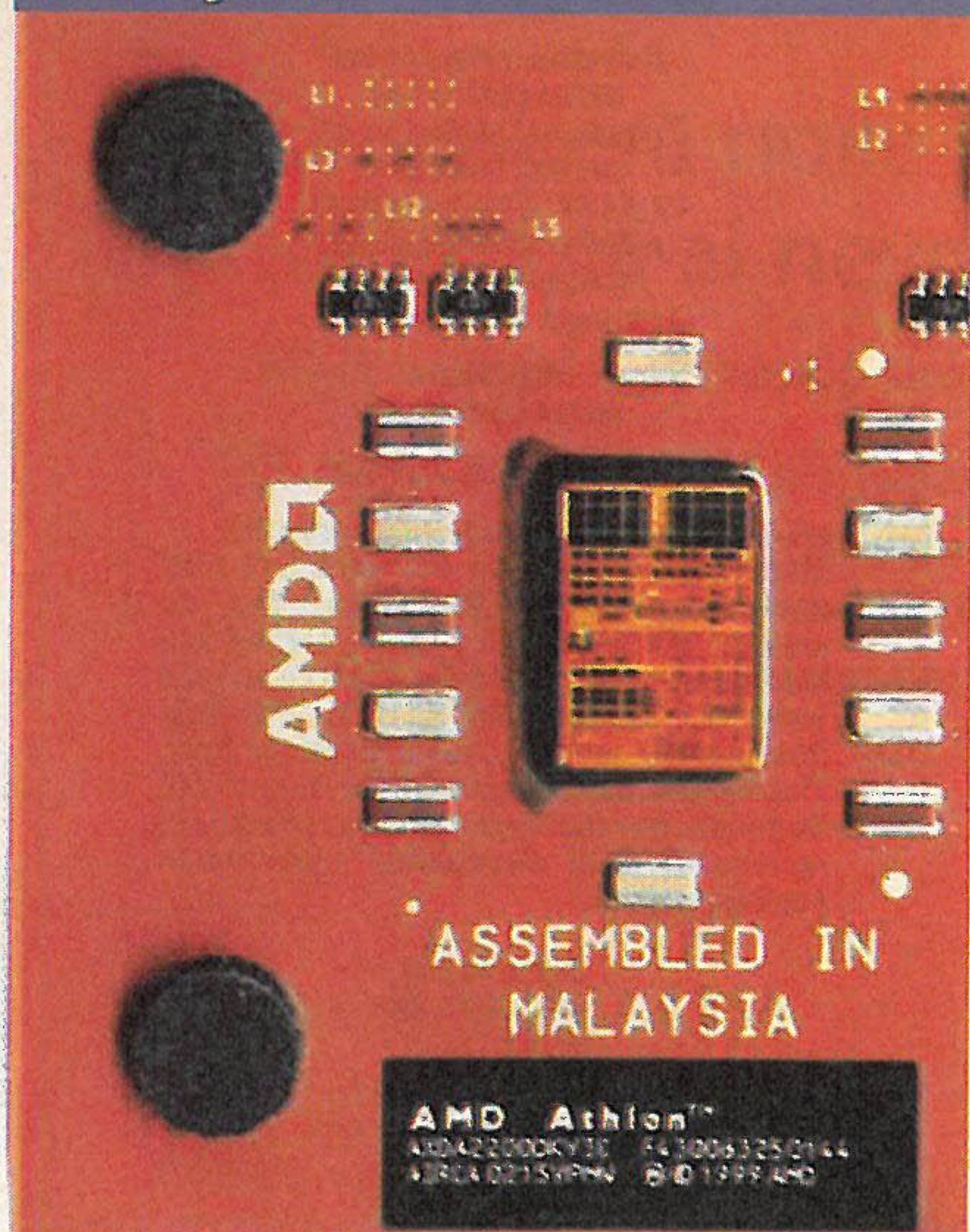
Far Cry



Splinter Cell 2



Tuning AMD



Actualități

Editorial	3
News	6
Ochelarii Vireal Y-3D și I-Scape 3D HMD	13
Acum patru ani!	14
Special: Ubi Soft Canada	16
Special: Ubi Soft România	20
Bacău LAN Challenge	22

Avanpremiere

FPS-uri pentru 2004	26
Chessmaster X	30
Silent Hunter III	32
Far Cry	34
UFO: Alien Invasion	36
The Fall	38
Lost Paradise	40

Teste

Jocul lunii:	
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	44

Strategie

Heroes V 3D	51
Afrika Korps vs. Desert Rats	52
Castle Strike	56
Patrician III	58
Combat Mission III: Afrika Korps	60
Civilisation III: Conquests	62

Action

Lara + Warren = Love	63
Unreal Tournament 2004	64
Conan: The Dark Axe	68

Adventure

LucasArts și respectul față de jucători	69
Sacred	70
Savage Eden	72
Blade & Sword	74

Sport

Colin McRae Redemption	75
Kelly Slater's Pro Surfer	76

Hardware

Actualități	10
-------------------	----

Test

PowerColor Radeon 9800 XT & Ati Radeon 9800 XT	78
Apack Zerotherm	81
Promedia GMX A-2.1	81
Tuning AMD	82

Service

X² Tips & Tricks	84
Cârcoteli Ludice	86
Poșta Redacției	88
Impressum	3



CD-ROM 44 aprilie/2004

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers

DEMOS

SplinterCellIPT
Beyond Divinity
Desert Rats vs Afrika Korps
Syberia 2
Colin McRae Rally 04
UFO: Alien Invasion
X2: The Threat
Painkiller

HARDWARE:

- Nvidia ForceWare 56.64 98/ME
- Nvidia ForceWare 56.64 2000/XP
- ATI Catalyst 4.3 98/ME
- ATI Catalyst 4.3 2000/XP

SPECIALS

Far Cry Singleplayer - demo level
X2: The Threat - mods
Wallpapers

TOOLS:

- Ati Tool
- Ati Refresh Fix 0.9.9.7

HARDWARE

Nvidia ForceWare 56.64 98/ME
Nvidia ForceWare 56.64 2000/XP
ATI Catalyst 4.3 98/ME
ATI Catalyst 4.3 2000/XP

VIDEO

Realms of Torment
Driver 3
GameWallpapers.com

DEMOS:

- Colin McRae Rally 04
- X2: The Threat
- Painkiller
- ATI Tool
- Ati Refresh Fix 0.9.9.7
- Norton Antivirus Update
- Remote SMS
- Far Cry Singleplayer - demo level
- X2: The Threat - mods
- Wallpapers

VIDEOS:

- Realms of Torment
- Driver 3
- GameWallpapers.com

SPLINTER CELL: PT

CD1

Suntăm în anul 2006: Statele Unite au instalat o bază militară în Timorul de Est în scopul binecunoscut al apărării democrației în lume. Sam Fisher trebuie să ajute armata americană, până când trupele de gherilă care bântuie zona vor fi rase de pe fața pământului. Demo-ul îți oferă misiunea "Paris-to-Nice-Train", în care obiectivul tău este să localizezi și să interoghezi un tip pe nume Norman Soth.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 1 GHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Da

PAINKILLER

CD2

Era și timpul pentru lansarea unui FPS clasic. După ce mi-a fost împuiat capul numai cu shootere tactice, cu stealth shootere și alte alea, iată că, în sfârșit, putem să ne avântăm în luptă cu gun-urile pe umăr și să măcelărim niște zombies. Painkiller urmează dulcea, dar deja uitată tradiție a unor titluri de referință în domeniu, oferindu-ne un univers fantastic, o grămadă de arme, o grămadă de inamici și o grămadă de adrenalină.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 1000MHz, 256 MB RAM
Suport 3D: Da

COLIN MCRAE 04

CD2

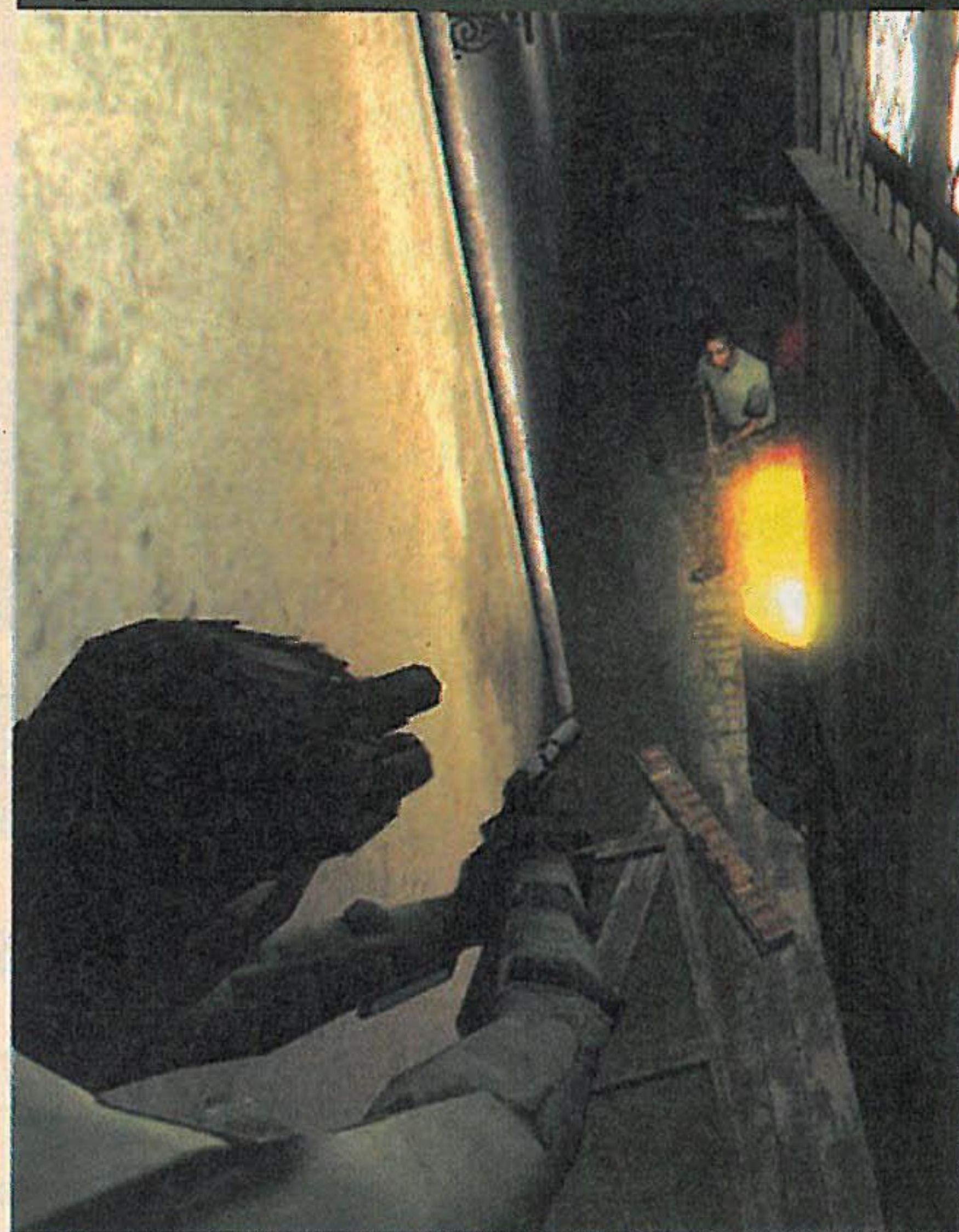
In schimbul a vreo 200 MB ocupați pe hard-disk, demo-ul lui Colin McRae Rally 04 te va provoca să termini într-un timp cât mai scurt cele trei trasee incluse (din SUA, Japonia și Finlanda), la bordul unui Citroen Xsara. Chiar și așa, singurel, acesta va fi numai bun de optimizat, pentru a stoarce din el tot ce se poate, pe diversele suprafețe de rulare și condiții meteo ale fiecărui traseu. Jocul se anunță de pe acum unul foarte atractiv, atât grafic, cât și la nivelul gameplay-ului îmbunătățit, față de precedentul CMR3.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 1000MHz, 256MB RAM
Suport 3D: Da

Cuprins

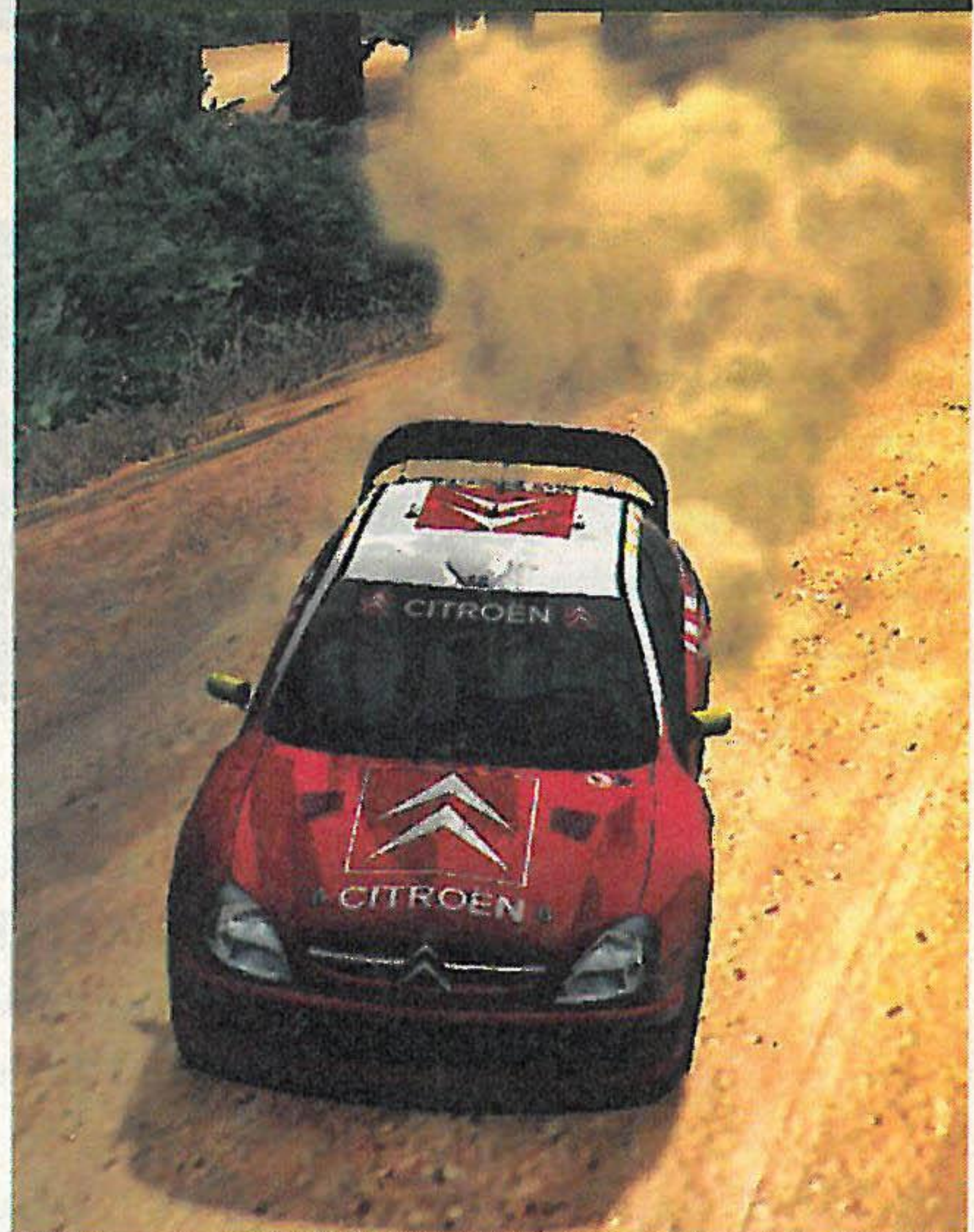
Splinter Cell: Pandora Tomorrow

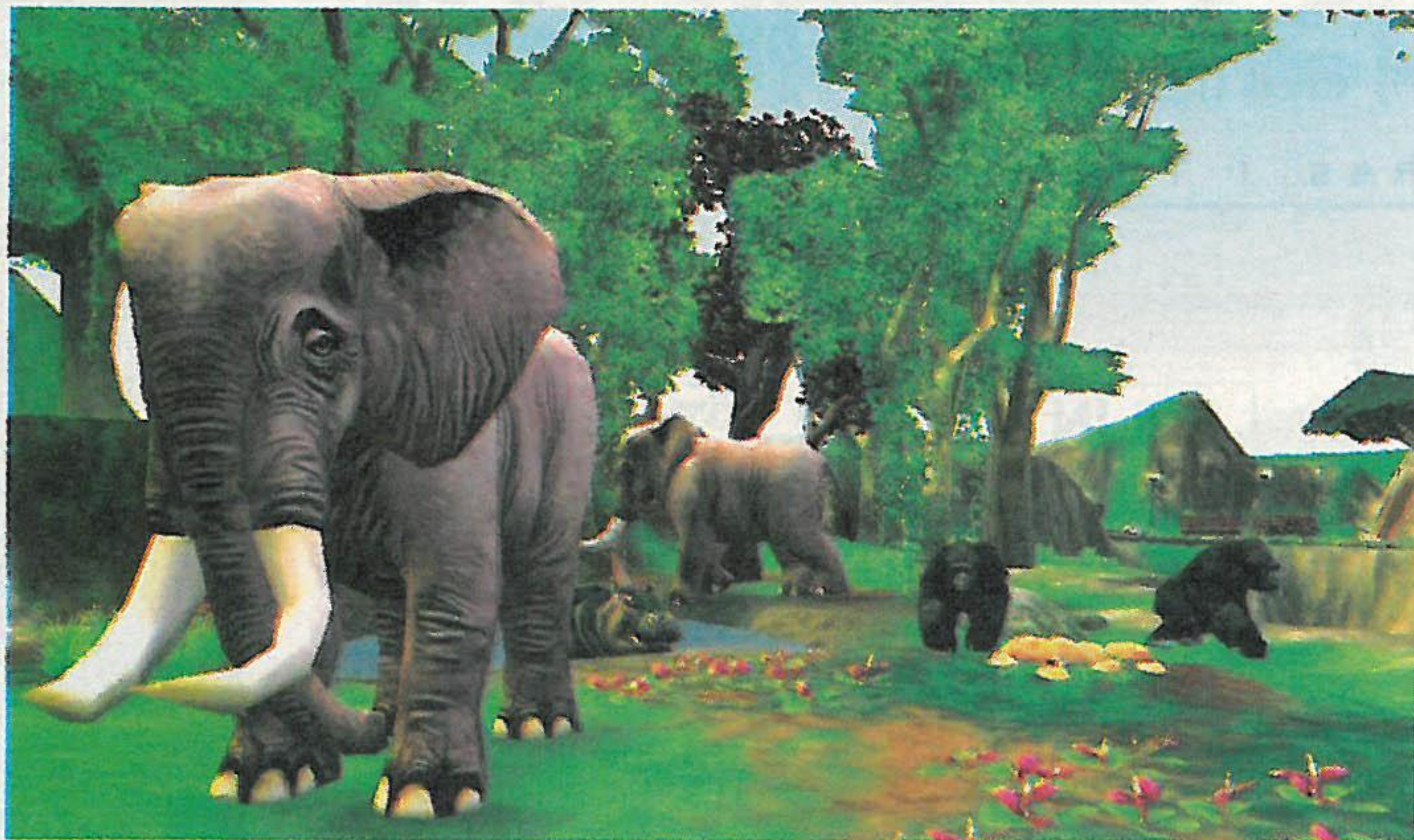


Painkiller



Colin McRae 04





Zoo Tycoon 2 la toamnă

Porțile sim-ului economic Zoo Tycoon 2 se vor deschide cu începere din toamna acestui an, a anunțat Microsoft, promițând pentru acest sequel vreo 30 de animale și trei moduri de joc (Campaign, Freeform sau Sandbox), totul într-un decor 3D extrem de simpatic. Acestui anunț previzibil ar trebui să

îi urmeze, în mod normal, și dezvăluirea lui Age of Empires III – un titlu care se presupune că va fi lansat tot în 2004...

Gen: Strategie

Producător: Microsoft

Termen: toamna 2004

www.zootycoon.com

Grand Theft Auto: San Andreas



Din puhoiul de știri legate de procesele prin care a fost (și încă mai este) târât controversatul pro-

ducător Rockstar Games, pentru ultima sa năzbâtie – Vice City, pe 1 Martie a ieșit la iveală faptul că următorul joc al seriei Grand Theft Auto va fi subintitulat San Andreas, urmând a fi lansat prin toamna acestui an. Toate lude și frumoase, dar mai nasol e că singura platformă menționată în anunț este PS2!

Gen: Action

Producător: Rockstar Games

Termen: octombrie 2004

www.rockstargames.com

Dreamfall, adică The Longest Journey 2



La mai bine de un an de la anunțarea continuării superbului joc de aventură The Longest Journey, producătorul Funcom ne-a mai luat o piatră de pe rinichi, dezvăluind că sequel-ul se va numi Dreamfall și că va fi lansat în toamna lui 2005

(cel mai devreme), iar povestea jocului ne-o va readuce pe April Ryan, dar nu în rolul principal. Primele detalii despre gameplay le așteptăm să apară la E3 – unde Funcom au promis să prezinte o versiune jucabilă!

Gen: Adventure

Producător: Funcom

Termen: toamna 2005

www.longestjourney.com



OPINIE PAUL SĂRĂȚEANU

“Imperiul” contraatacă!

Ei bine, iaca veste îmbucurătoare. Încet-încet, se pare că scăpăm de monopolul frustrant impus de companiile producătoare... Peste tot, apar ca ciupercile după ploaie mici grupulețe de interes, care mai de care mai dornice de a se afirma pe piața, și așa destul de îngrămădită, a jocurilor video. Dacă până acum auzeam doar EA în sus, Ubisoft în jos, Activision pe la mijloc, și după ce toate monitoarele din lume (atunci când nu sufereau de îndrăgitul sindrom “blue screen of death”, courtesy of Microsoft) găzduiau cu un aplomb deja neconvențional jocuri făcute de coloșii coloșilor, iată că surprizele (în sfârșit) plăcute își fac apariția! Și de unde? Tocmai de pe plaiurile înzăpezite ale Mamei Rusia. Se pare că, între a muri de foame și a topi hectolitri periculoși de vodcă, băleții de peste Nistru (într-o vreme erau de peste Prut, dar asta este, win some, lose some) își găsesc timp să ne bucure ochisorii cu câteva joace demne de toată lauda. Bine, nu chiar toate demne, dar măcar câteva. Am rămas surprins de avalanșa știrilor (postate binevoitor de domnu’ Coroianu pe PC Games punct.ro) care anunțau, cu surle și trâmbițe, lansarea, în viitorul apropiat, a numeroase titluri cu nume mai mult sau mai puțin... exotice. Cum vă sună următorul nume: *You Are Empty?* Bine? Și mie. Este probabil unul dintre cele mai inspirate nume cu care am avut ocazia să mă întâlnesc. Și, în plus, imaginile pe care ni le-au oferit producătorii până în prezent nu pot decât să-mi smulgă un uaaaa! de pe buzele-mi uscate... Doar vești bune de pe frontul de est. După ce firme ca Buka ne luminează viața obositoare de gameri cu jocuri bunișoare, după ce echipe de producători ca Troika ne trântesc în față (au și cum, de altfel, mulți de acolo sunt foști “membri” Black Isle) numai RPG-uri de calitate exemplară, care nu fac altceva decât să revoluționeze și să păstreze viu acest gen (credeți-mă pe cuvânt, este un lucru FOARTE greu), nu ne rămâne altceva de făcut decât să ne așezăm confortabil în scaune, să ne încrucișăm mâinile pe piept și să așteptăm...

ShellShock: Nam '67

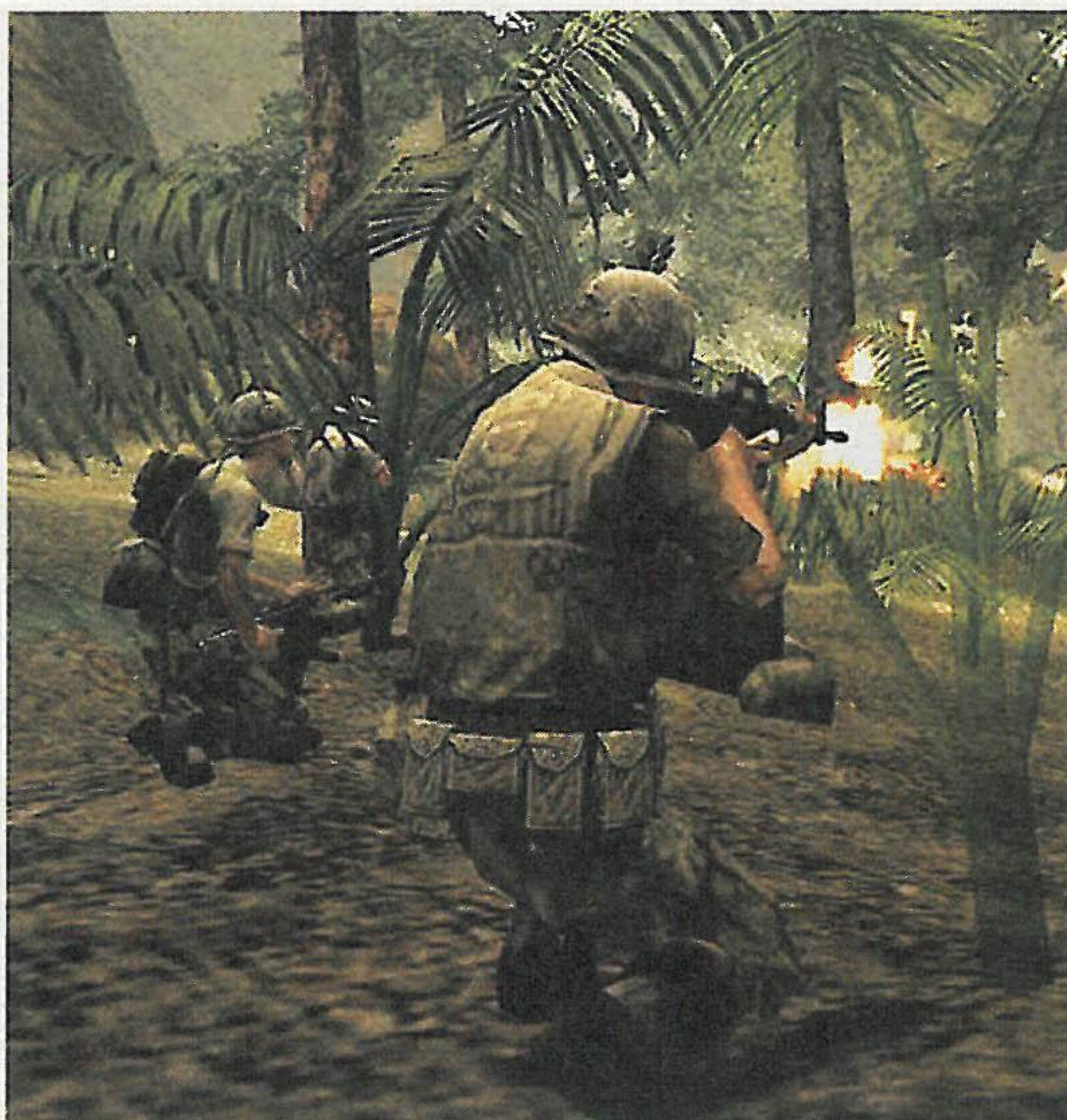
Într-un moment de neinspirație divină, publisher-ul Eidos a ales să susțină dezvoltarea unui nou shooter plasat în sălbăticia geografică și morală a Vietnamului. În **ShellShock: Nam '67**, vei porni ca un simplu răcan, aruncat în mijlocul atrocităților, dar, mai târziu, vei lua parte și la misiuni speciale, alături de Forțele Speciale. Jocul promite să redea adevăratele orori ale războiului din Vietnam, nesfiindu-se să abordeze și câteva dintre aspectele sale mai controversate...

Gen: FPS

Producător: Guerrilla Games

Termen: 25 iunie 2004

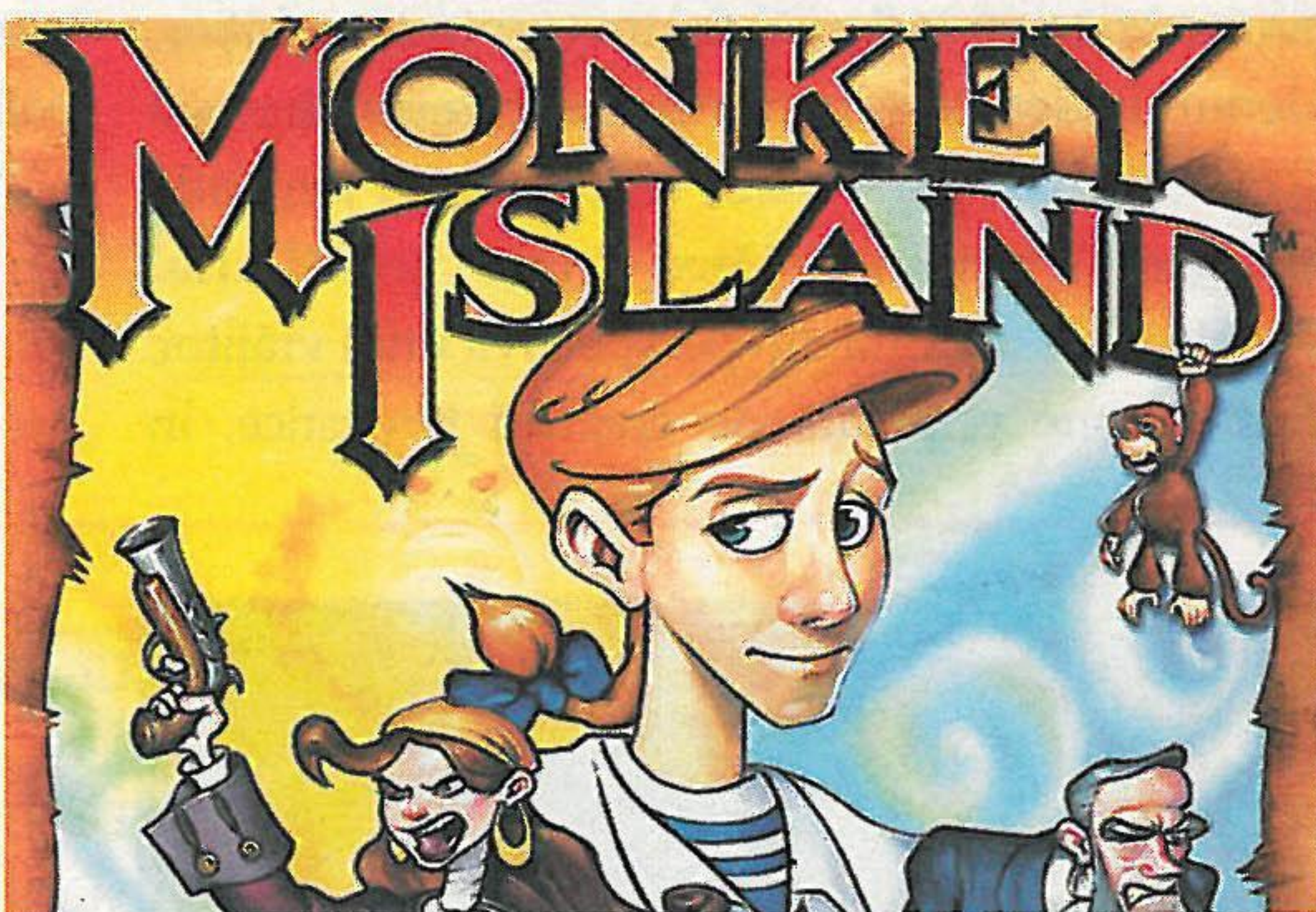
www.shellshockgame.com



Sam & Max 2 nu! Poate Monkey Island 5?

Lucas Arts ne face iar zile fripte, luând decizia de a opri dezvoltarea lui **Sam & Max: Freelance Police**, sequel-ul hilarului joc de aventură **Sam & Max Hit the Road**, din 1993. Mișcarea pare a fi o copie la indigo a anulării lui **Full Throttle 2**, îndemnându-ne să trecem cu vederea zvonul care apăruse cu puțin timp înaintea acestei vești triste – potrivit căruia aceeași LucasArts ar lucra la partea a cincia a seriei **Monkey Island**.

www.lucasarts.com



Brat Designs anunță Solar și Toon Army

În decursul a doar câtorva săptămâni, producătorul britanic Brat Designs (Breed) a dezvăluit două noi shooter-e, bazate pe engine-ul Mercury II. Primul dintre ele se numește **Solar** și va fi un FPS futurist dedicat modului multiplayer, urmând a se desfășura pe Pământ, Lună și Marte. Cel de-al doilea, **Toon Army**, va adopta un gameplay similar, dar cu un stil grafic de desen

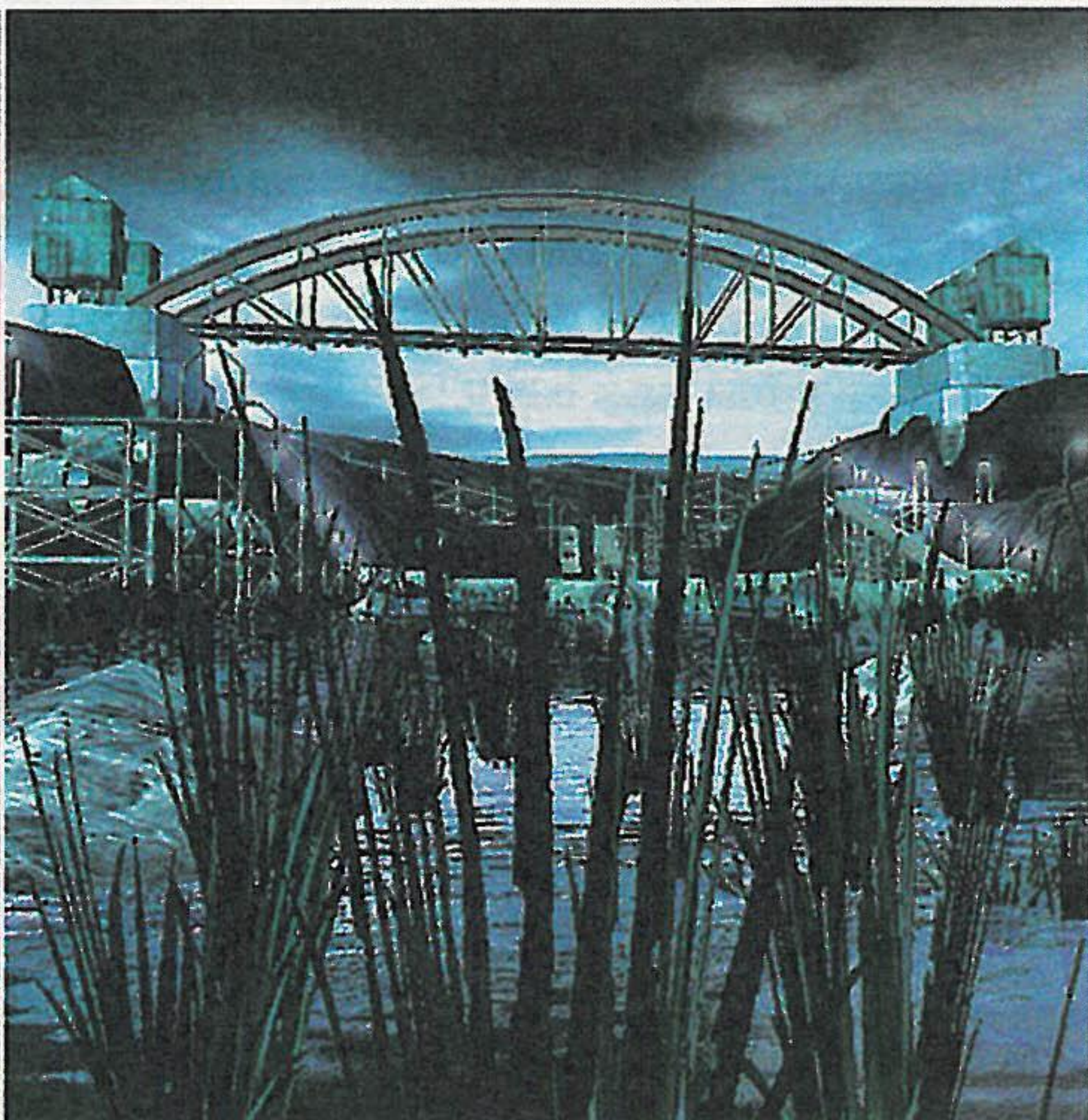
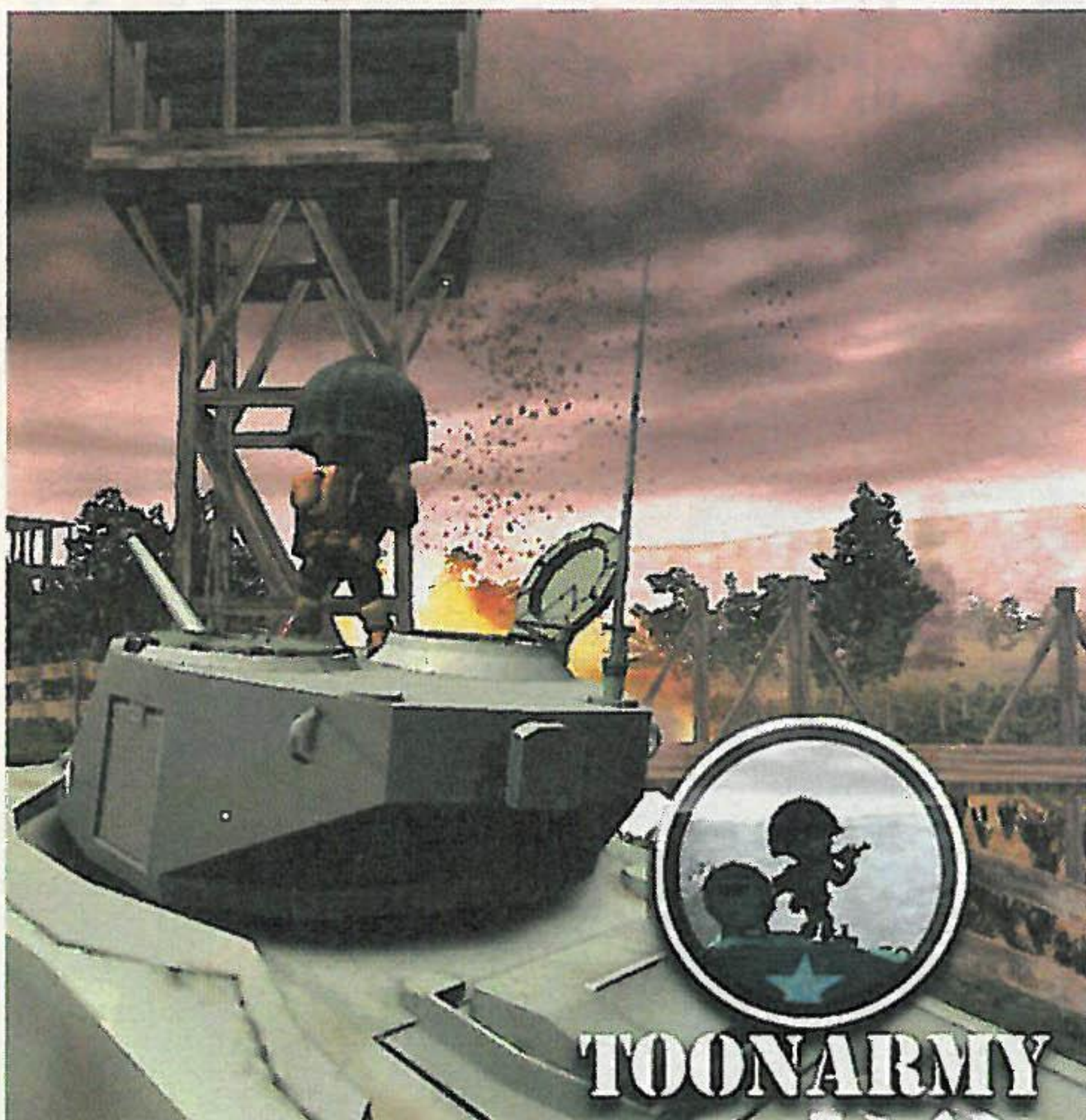
animat, limbaj de cocină, umor britanic, război (ăla mondial, al doilea) și un soldat hăbăuc GI John Doe.

Gen: FPS

Producător: Brat Designs

Termen: necunoscut

www.bratdesigns.com



Tomb Raider 7, de Warren Spector

Ce e mic, negru, bărbos și va conduce dezvoltarea lui **Tomb Raider 7**? Pare-se că e chiar Warren Spector, tătănele lui **Deus Ex**! Deși vestea nu fusese confirmată de Eidos (sau măcar de către persoana vizată), la încheierea acestei ediții, avem motive neserioase să credem că echipele studiourilor Ion Storm și Crystal Dynamics vor da mâna, în curând, pentru redresarea seriei **Tomb Raider**.

www.eidos.com

Syndicate remake!

Clasica serie de strategii cyber-punk **Syndicate** (1993) / **Syndicate Wars** (1996) este pe cale să fie readusă la viață, sub forma unui remake multi-consolă (auch!), la care lucrează o bună parte din echipa originală de la Bullfrog. Culmea ironiei este că nobila inițiativă le aparține celor de la Electronic Arts – adică tocmai firma care poate fi considerată responsabilă de căderea studiului Bullfrog. Așteptăm detalii picante, la E3-ul din primăvară.

Quake IV și Call of Duty 2 în 2005/2006

La sfârșitul lunii februarie, reabilul publisher Activision și-a dat în vileag mărețele sale planuri de viitor, cu privire la titlurile pe care le va lansa în anul fiscal 2006 (adicătealea în perioada 01.04.2005 – 31.03.2006). Cele mai de interes jocuri amintite au fost **Quake IV**, **Call of Duty 2**, **True Crime 2** și viitorul **Tony Hawk**, toate acestea urmând să-și facă apariția, în cel mai fericit caz, doar la anul.

www.activision.com

Ubisoft renunță

Divergențele de opinie apărute la începutul anului, între companiile Warner Bros. și Ubisoft, cu privire la calitatea îndoielnică a viitorului MMORPG **The Matrix Online**, au dus, până la urmă, la retragerea din afacere a publisher-ului Ubisoft. Totuși, cei de la Monolith își continuă placizi lucrul, ca nu cumva să rateze lansarea "super-jocului", de la sfârșitul anului.

www.thematrixonline.com

Topul cititorilor PC-Games

Ca să știi ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1 CALL OF DUTY
(Infinity Ward/Best Computers)
OFENSIVĂ NEREUSITĂ... Cum adică asta e viața reală și nu am posibilitatea de load? Așa nu mă mai joc! Măcar un New Game de m-ați lăsa...

2 STAR WARS: KOTOR
(Bioware/Best Computers)
SOSDD... Same Old Sith Different Day - a spus Obi Van Kenobi când s-a întâlnit a treia oară cu Darth Paul și a trebuit să-i facă cinste.

3 DEUS EX: INVISIBLE WARS
(Ion Storm/Best Computers)
DENTON ȘI LARA. De când s-a băgat pe felle cu hoțomana de morminte, Warren Spector o vede peste tot doar pe Lara Croft... chiar și în desuiri ex.

4 PRINCE OF PERSIA
(Ubi Soft/Ubi Soft)
PRINȚU' CU PENSIA? Tuca-te-ar mama, că di mult te așteptăm, așe! Da spune-ne și nouă cu poștașu' ște-ai făcut?

5 ARMED & DANGEROUS
(Ubi Soft/Ubi Soft)
HIDDEOUS AND DANGEROUS, o specie de creatură periculoasă care terorizează sărmanele spirite cu arme brutale precum condica.

6 DS: LEGENDS OF ARANNA
(Mad Doc/Microsoft)
LEGENDE CA LEGENDE, dar dacă și telenovelele de la tembelizor sunt mai interesante ce ne facem?! Dar, cu Alexandru Mitru ce-ați avut?

7 FIRESTARTER
(GSC/Russobit-M)
ASCUNDEȚI CHIBRITELE și nu uitați nici de brichetele - a pornit campania națională anti-fumat. De acum încolo numai cu pipa și trabucu'...

8 NFS: UNDERGROUND
(EA Games/Best Computers)
VIAȚA MEA E VITEZA... a spus melcul și a derapat în curbă, ajungând sub roțile Trabantului Stokkian

9 FIFA 2004
(EA Games/Best Computers)
GOOOOOOOL, ba nu că e poker, ba nu că e șah-mat, dă-te măi că e coș, nu mă că e touchdown... EA Sports să aibă milă de ecranele noastre!

10 THE SIMPSONS HIT & RUN
(Radical Ent./Best Computers)
ILIADA ȘI MAI CUM? Dă-te mă, că iei vopseaua! Oi fi io Homer, dar mie-mi place să citesc doar etichetele de la bere, nu altceva!

știri zvonuri anunțuri



Getica - un dublu proiect role-playing românesc!

Mare fericire mare: românii de la Digital Summoners au dezvăluit un proiect ambițios, denumit **Getica**, sub forma unei colecții de două RPG-uri third-person 3D, amplasate în perioada de glorie a civilizației Dace. Prima parte (**Cultul Moșilor**) va fi jucată din perspectiva unui vrăjitor, într-o lume populată de creaturi fantastice, în

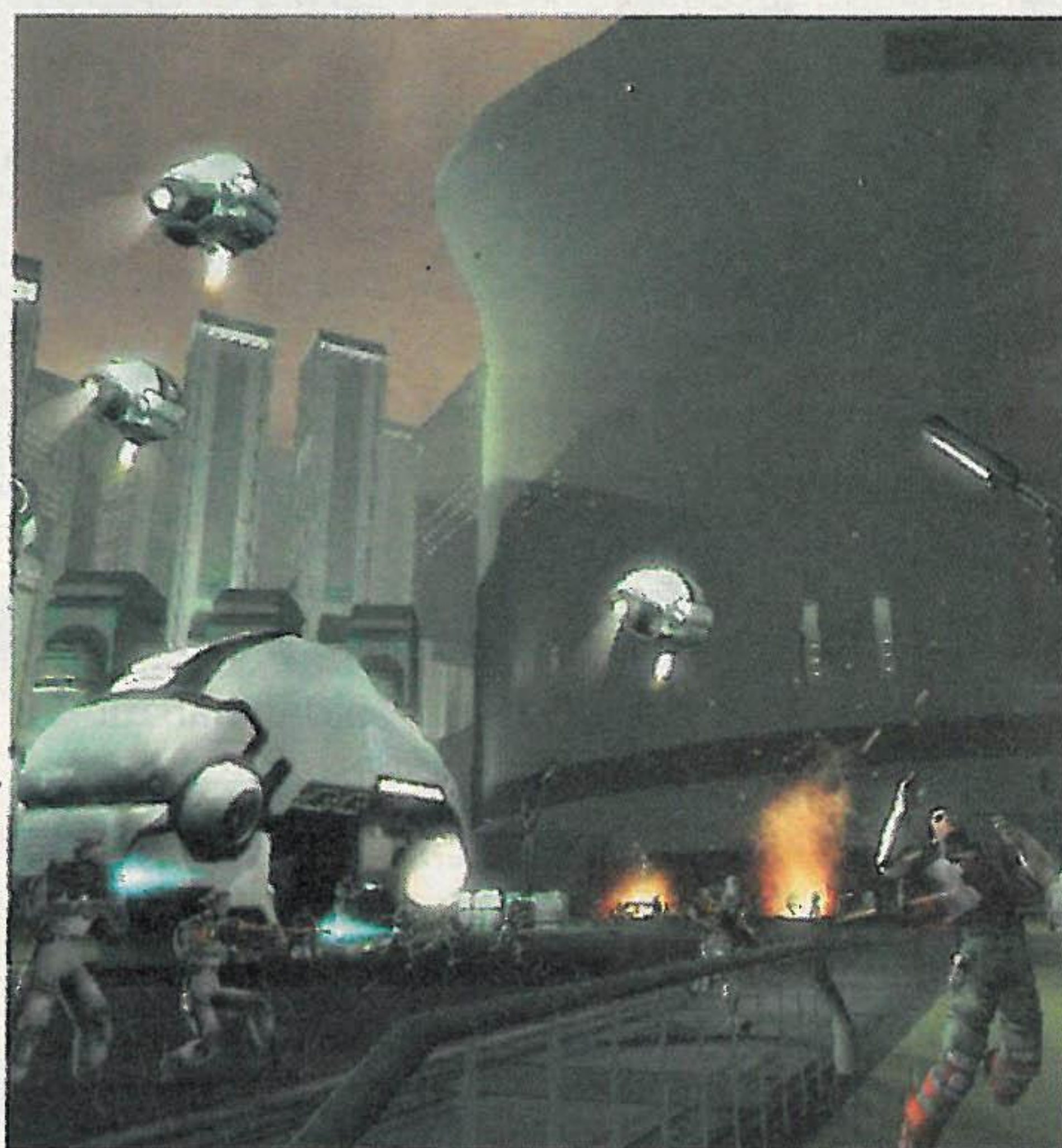
timp ce partea a doua (**Războaiele Romane**) își va extrage gameplay-ul din elementele de intrigă politică și strategie militară ale vremii.

Gen: RPG

Producător: Digital Summoners

Termen: Trim. I 2005

www.geticagame.com



Pariah de la Digital Extremes

Digital Extremes, creatorii seriei **Unreal** și **Unreal Tournament**, au făcut senzație la începutul lunii martie, anunțând un nou shooter original, denumit **Pariah**! Jocul lor se află în lucru de vreo doi ani de zile, fiind clădit pe ultimul engine de **Unreal**, și urmând a fi distribuit (nu se știe când) de către Groove Games. "Cine??", stăm și ne întrebăm perplecși... Hmm, mai multe ni s-a promis că vom afla la E3 2004.

Gen: FPS

Producător: Digital Extremes

Termen: necunoscut

www.pariahgame.com

Primele imagini din noul RTS Relic

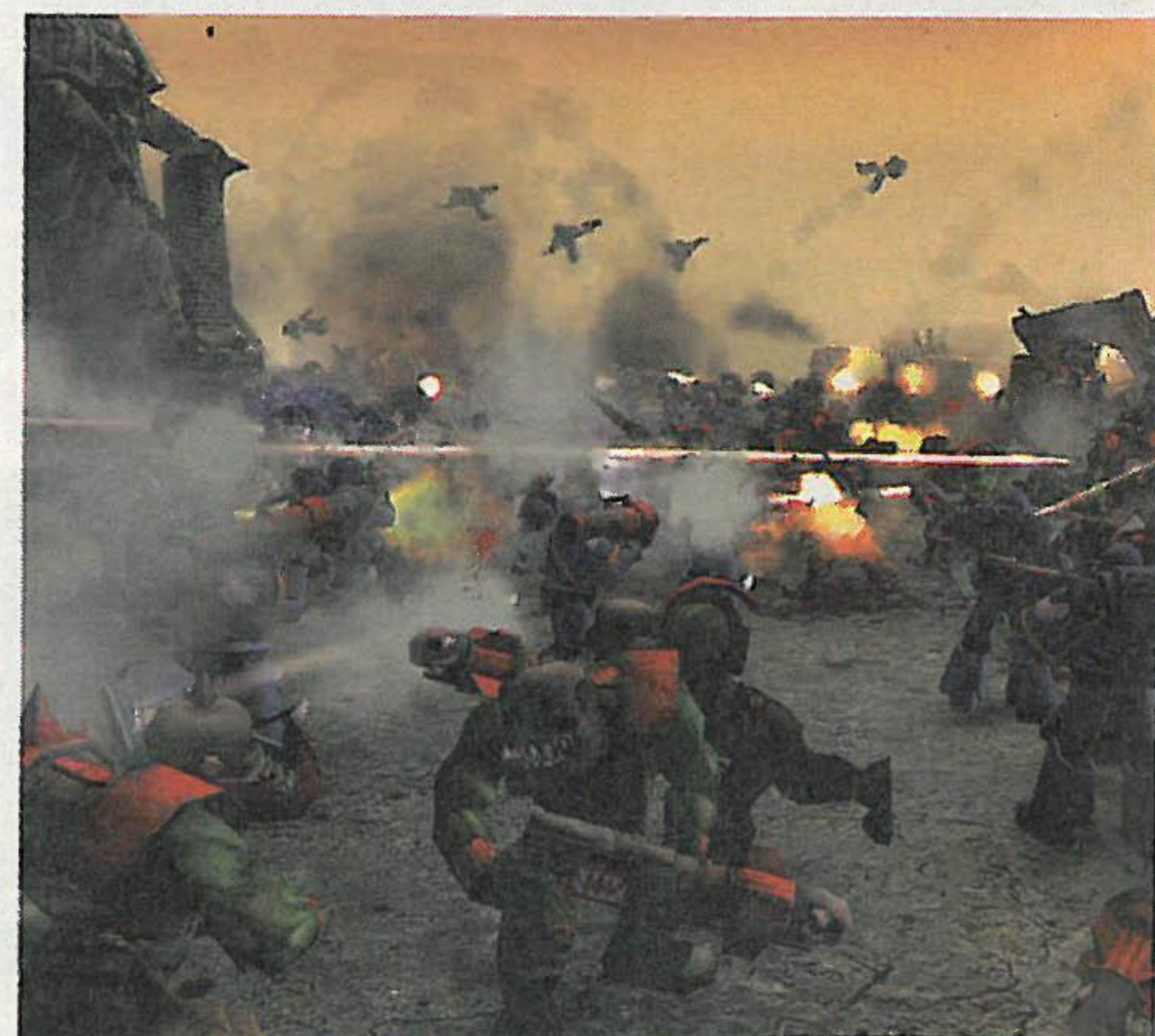
Cu puțin timp în urmă, aminteam despre ultimul RTS al distinsului developer Relic (**Homeworld**, **Impossible Creatures**), denumit **Warhammer 40,000: Dawn of War** și bazat pe celebrul univers al companiei Games Workshop. Ei bine, iată că au început să apară și primele imagini din acest joc, asupra căruia n-ar fi exclus să revenim luna viitoare, cu ceva mai multe detalii.

Gen: RTS

Producător: Relic Entertainment

Termen: toamna 2004

www.relic.com



Need for Speed: Most Wanted?



Vânarea noilor jocuri, urmărind domeniile înregistrate de marile companii ludice, pare să fie o practică tot mai la modă, în ultima vreme. Cea mai nouă revelație este așteptată acum din partea Electronic Arts, care au cumpărat domeniul www.needforspeedmostwanted.com și, probabil,

urmează a anunța oficial (la E3?) titlul **Need for Speed: Most Wanted**.

Gen: Racing

Producător: Electronic Arts

Termen: necunoscut

www.needforspeed.com

Doom 3 fără mod cooperativ

O nouă surpriză nasoală, apropo de versiunea PC de **Doom 3**, a ieșit la lumină dintr-un interviu acordat de Vicarious Vision – developer-ii versiunii de Xbox a hiper-anticipatului shooter. Conform acestora, modul multi-player cooperativ va exista doar pe Xbox, PC gamerii urmând a fi privați de această facilități elementară, cu care ne-au obișnuit și primele **Doom**-uri. Mare rușine pe capul celor de la id Software, dacă se va adeveri acest lucru...

Gen: FPS

Producător: id Software

Termen: when it's done

www.doom3.com



Mythora, un nou Action-RPG

Dezvăluit chiar cu puțin timp înainte de presupusa lansare, **Mythora** se prezintă ca un Action-

RPG ce se laudă cu o listă remarcabilă de elemente de gameplay (ca toate celelalte jocuri, de altfel). Acțiunea sa e plasată pe o planetă îndepărtată și nu tocmai avansată tehnologic, ale cărei continente sunt populate de tot soiul de rase. Din imaginile apărute pe site-ul oficial, jocul polonezilor de la Teleplan pare să adopte o interfață destul de neortodoxă.

Gen: Action-RPG

Producător: Teleplan Development

Termen: Trim. I

www.nawar.com.pl/mythora.php



Ultimele manevre Ubisoft

În debutul lunii martie, grupul Ubisoft și-a continuat activitatea intensă, achiziționând studioul Wolfpack din Austin (producătorul MMO-ului **Shadowbane**) și întărindu-și, astfel, poziția pe scena RPG-urilor online. Totodată, printre ultimele titluri anunțate de Ubisoft se numără și **CSI: Miami**, un adventure bazat pe serialul TV omonim și care va urma modelul seriei **Crime Scene Investigation**; dar asta mai la iarnă.

www.ubisoft.com

Calendarul Codemasters

Publisher-ul Codemasters și-a actualizat programul lansărilor pe anul 2004, cea mai notabilă modificare fiind devansarea lui **CMR4** cu vreo săptămână mai devreme:

Colin McRae Rally 4 – 2 aprilie 2004

TOCA Race Driver 2 – 23 aprilie 2004

Perimeter – 7 mai 2004

Soldiers: Heroes of World War II – 18 iunie 2004

Dragon Empires – toamna 2004

WarTime Command – toamna 2004

www.codemasters.com

Stainless Steel la treabă

Deși nu au dat un anunț oficial, cu privire la proiectul lor actual, studioul **Stainless Steel** a pus la bătaie un post vacant, pentru cei care visează să contribuie la viitorul lor RTS 3D. Înainte de a ne lansa în speculații, să ne aducem doar aminte că acesta va veni în urma celebrelor titluri **Empire Earth** și **Empires: Dawn of the Middle World**.

www.stainlesssteelstudios.com

Curățenia de primăvară Blizzard

Cheater-ii care jucau **StarCraft** și **Warcraft III** prin serviciul **Battle.net** al celor de la **Blizzard** au primit o nouă lovitură, prin închiderea permanentă a peste 280.000 de conturi – majoritatea covârșitoare a acestora aparținând jucătorilor neobrazăți de **StarCraft**. Totodată, o bună parte din CD key-urile asociate conturilor suspecte de **Warcraft III** nu vor mai putea fi folosite, pentru o vreme.

www.battle.net

Numele oficial pentru generația 64 bit de la Intel

Intel și-a botezat, în sfârșit, instrucțiunile sale la 64 bit care urmează să fie adăugate procesoarelor sale la 32 bit, începând de la Xeon. După ce au fost cunoscute sub numele de cod Zamhill și CT, aceste instrucțiuni noi vor rămâne compatibile AMD 64 și vor fi denumite Intel Extended Memory 64 Technology sau Intel EM64T. Prima integrare va apărea pe Xeon Nocona, prevăzut pentru cel de-al doilea trimestru al anului 2004, pentru a fi apoi implementate pe Tejas și Nehalem, prevăzute pentru cea de-a doua jumătate a anului 2005, respectiv 2006.

Internet la 220V!

Cercetătorii americani au făcut o descoperire care va schimba lumea: semnalul Internet se poate transmite și prin rețeaua electrică! Astfel oricine este conectat la rețeaua electrică va avea acces la Internet de mare viteză (broadband) la doar 30 USD pe lună. Compania de electricitate Cinergy Corp și furnizorul de Internet Current Communications Group vor oferi clienților servicii de Internet prin cablurile electrice, botezate BPL (broadband over power lines). Primii care vor avea acces la acest serviciu sunt locuitorii din statele americane Ohio, Kentucky și Indiana.

www.cinergy.com

Tehnologia ABIT BulletProof

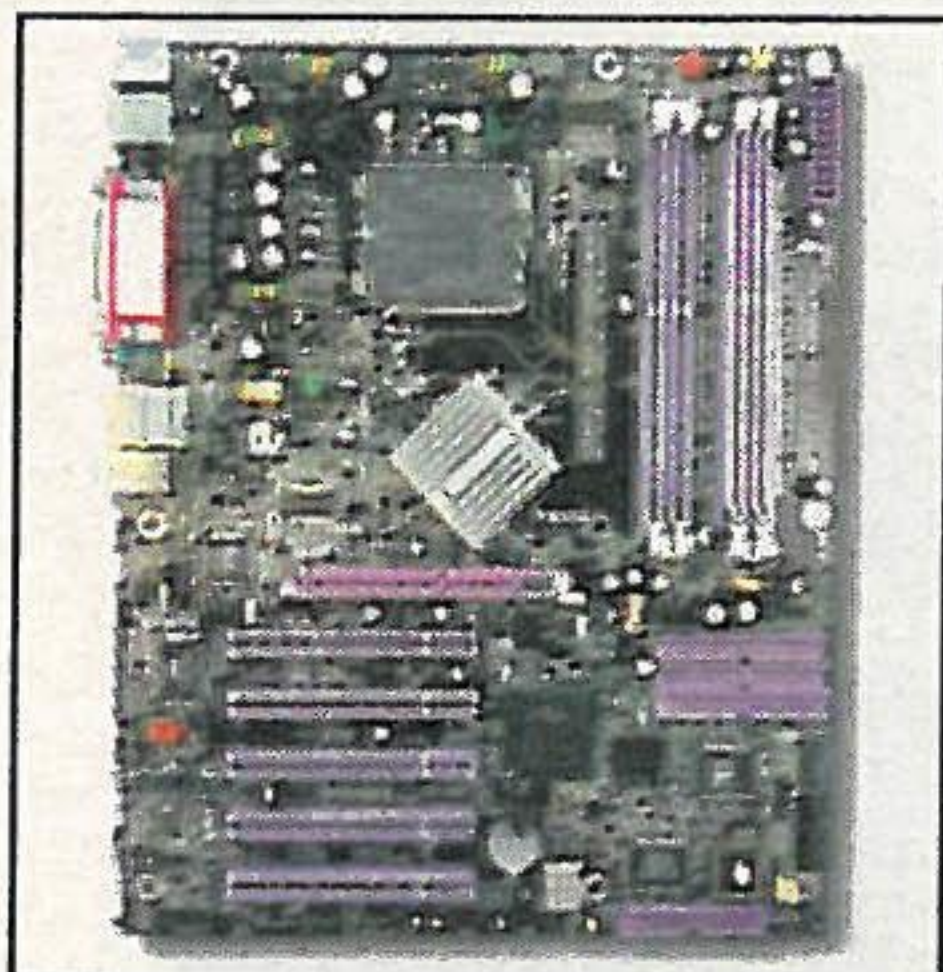
Factorul determinant al tehnologiei ABIT BulletProof este calitatea. Acum 18 luni, ABIT revoluționa modul de creare și proiectare a plăcilor de bază, iar acum, grație acestor realizări, ABIT este lider al sectorului în termeni de calitate. Condensatoarele sunt o parte vitală a plăcilor de bază pentru că determină stabilitatea acestora. Din acest motiv, ABIT utilizează numai condensatoare construite în Japonia, mult mai costisitoare decât cele implementate de obicei pe plăcile de bază, dar care asigură durata produsului în timp.

"Modificările pe care le-am efectuat din ianuarie trecut garantează că produsele ABIT sunt de cea mai bună calitate", afirmă directorul de Marketing al ABIT, Scott Thirlwell. "Asigurând un astfel de nivel calitativ, plăcile de bază ABIT sunt problem-free azi, dar și în viitor".

știri zvonuri anunțuri

SOLTEK

865PE Socket LGA775 de la Soltek



Soltek este primul care a lansat oficial o placă de bază Socket LGA 775, în timp ce Intel nu a anunțat încă nici un procesor sau cipset la acest format. Soltek a utilizat actualul cipset i865PE

pentru a-și pune la punct SL-865 Pro-775, care este dotat cu un cip Promise RAID adițional, un controller FireWire VIA și rețea Gigabit. Dacă, din punct de vedere tehnic, placa este interesantă, ea nu prezintă decât un interes minim în vederea cumpărării, căci nici un procesor LGA 775 nu se află încă în comerț...

HITACHI

Hitachi 7K400 = 400 GB!



Hitachi a anunțat HDD-ul 7K400. Este vorba despre o variație mai deosebită a lui 7K250, din moment ce dispune de nu mai puțin de 5 platane de 80 GB, cu o capacitate totală de 400 GB: nou record în materie! Hitachi destinează 7K400 pentru magnetoscoapele numerice, iar discul suportă noile comenzi dedicate optimizării streaming-ului, care sunt integrate în ATA-7. Disponibil cu interfață ATA sau Serial ATA, HDD-ul este dotat cu 8MB cache, dispune de un timp de acces de 8,5 ms, de un debit susținut care poate atinge 61,4 MB/s și funcționează, desigur, la 7200 rpm, ca și 7K250.

AMD

3 noi Athlon 64

Ultima actualizare a datelor AMD consacrată cerințelor electrice și termice ale Athlon 64 marchează apariția a trei noi Athlon 64: 2800+ și 3200+ cu 512 KB cache L2 și FX-53. Iată lista completă:

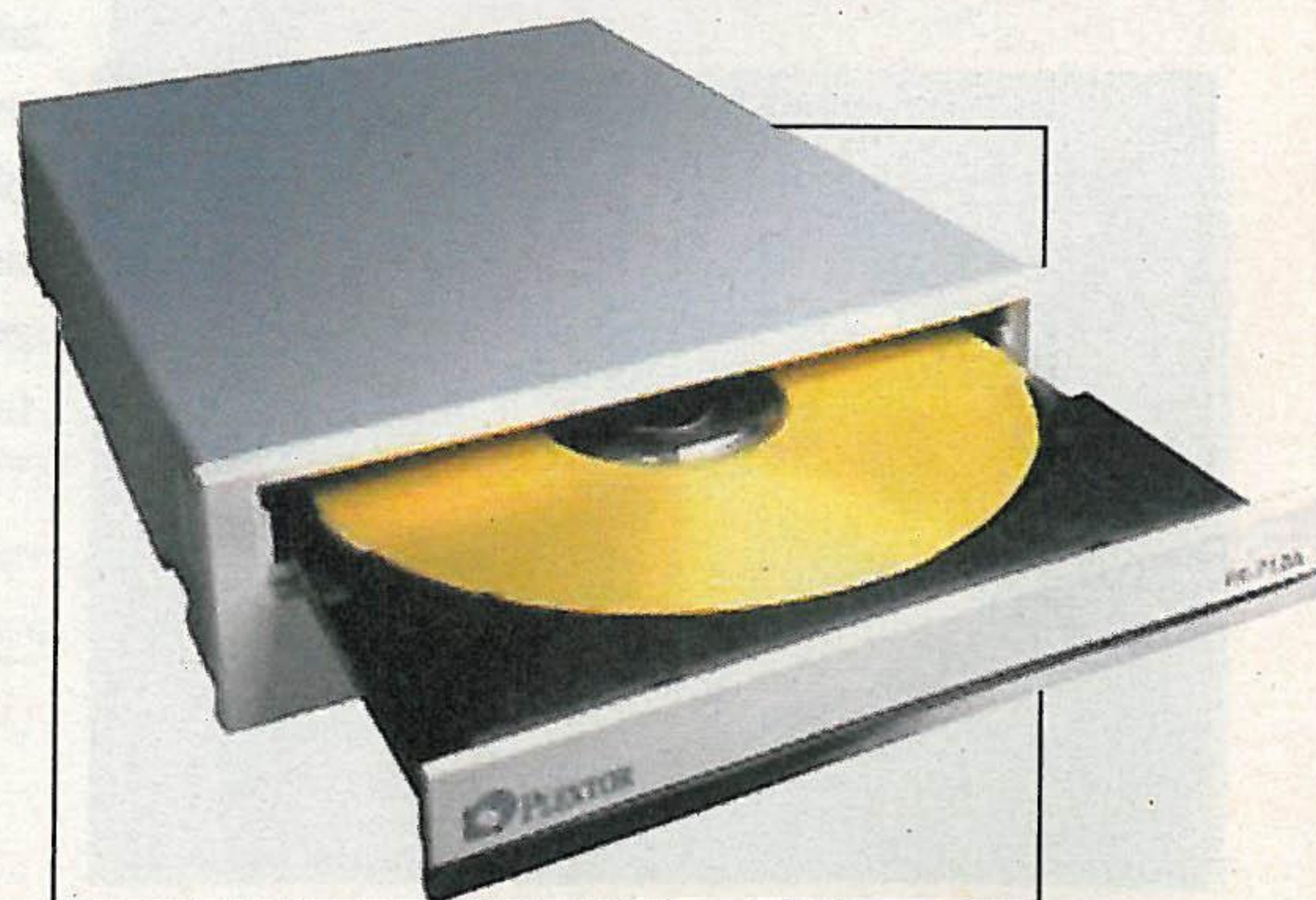
2800+: 1800 MHz / 512 KB
3000+: 2000 MHz / 512 KB
3200+: 2200 MHz / 512 KB
3200+: 2000 MHz / 1024 KB
3400+: 2200 MHz / 1024 KB
FX-51: 2200 MHz / 1024 KB
FX-53: 2400 MHz / 1024 KB

Am putea regreta faptul că Athlon propune pentru un același P-Rating două procesoare diferite, ceea ce va complica puțin sarcina cumpărătorului. În așteptarea lui Athlon 64 3700+, FX-53, care va fi anunțat oficial în săptămânile următoare, va fi singurul procesor cu o cadență de 2,4 GHz de la AMD. Din păcate, acesta va fi și foarte scump și se va limita la platforma Socket 940, care prezintă un interes destul de limitat. Viitoarele procesoare Athlon 64-FX vor utiliza noul Socket 939 și vor putea adopta clasică memorie DDR în configurație Dual Channel, contrar RAM DDR ECC Registered, indispensabile pentru Athlon 64 FX actuale.

PLEXTOR

Plextor trece la 12x

Ca de obicei, Plextor anunță cu două luni înainte următorul său inscripitor DVD. PX-712A scrie DVD+R la 12x, ceea ce marchează o premieră, și DVD-R la 8x. Scrierea DVD±RW se face la 4x real, pe când citirea DVD-urilor se face la 16x. Discurile CD-R și CD-RW vor fi citite la 48x, respectiv 24x. PX-712A ar trebui să apară în comerț în cursul lunii mai. De notat că Plextor indică faptul că o versiune Serial ATA ar trebui să fie anunțată ulterior.





**ECHIPAMENTE ȘI TEHNOLOGII
STEREOSCOPICE 3D ȘI
DE REALITATE VIRTUALĂ**

VIREAL

vrshop.ro

SC VIREAL SRL
CRAIOVA
TEL./FAX 0251439444
E-mail: info@vireal.ro

WWW.VIREAL.RO
WWW.VRSHOP.RO

Talon de concurs PCGames 4 Fun

Câștigă unul dintre fabuloasele premii care îți pot face viața de gamer mai plăcută!!!

1 Joystick Cyber Stick	3.699.000 lei
3 Kit-uri Y-3D	3 x 2.199.000 lei
1 Kit E-D Glasses	3.699.000 lei

Completează în fiecare lună, timp de trei luni, taloanele din numerele 43, 44 și 45 și trimite-le într-un plic pe adresa redacției PCGames 4 Fun până la data de 15 iunie 2004.

Nume/Prenume:
 Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.
 Bl. Ap. Cod poștal:

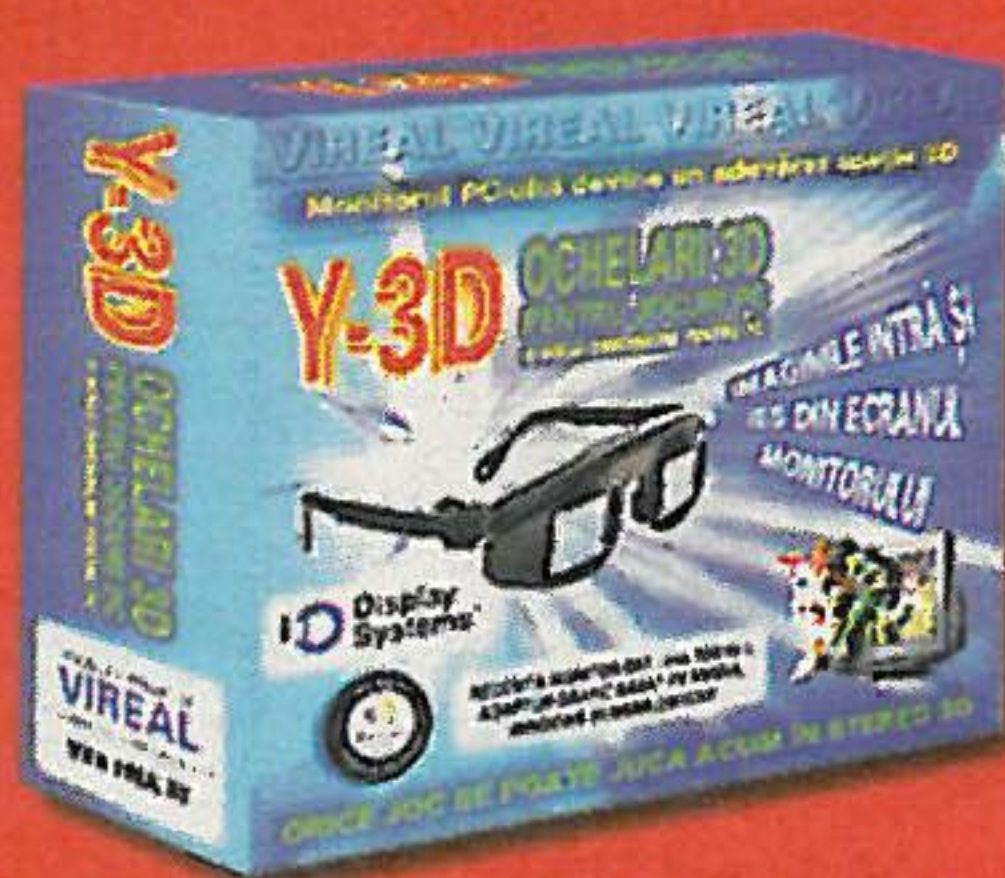
Trimite acest talon pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Slatinei, nr. 6, 410291, Oradea, județul Bihor sau CP 54 OP7 Oradea. Tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@rdsor.ro

Talon de comandă

Responsabilitatea pentru calitatea produselor comandate și garanția acestora îi revine exclusiv producătorului (importatorului) menționat pe eticheta fiecărui produs.
 Responsabilitatea expedierii produselor comandate revine în exclusivitate firmei S.C. Vireal S.R.L.

Ochelari 3D

KIT Y-3D



2.199.000 lei

☐ Nr. bucăți:

Joystick

CyberStick



3.699.000 lei

☐ Nr. bucăți:

Volan

GT Racing Force Feedback



4.199.000 lei

☐ Nr. bucăți:

Gamepad

Firestorm Dual Power 3 Force Feedback



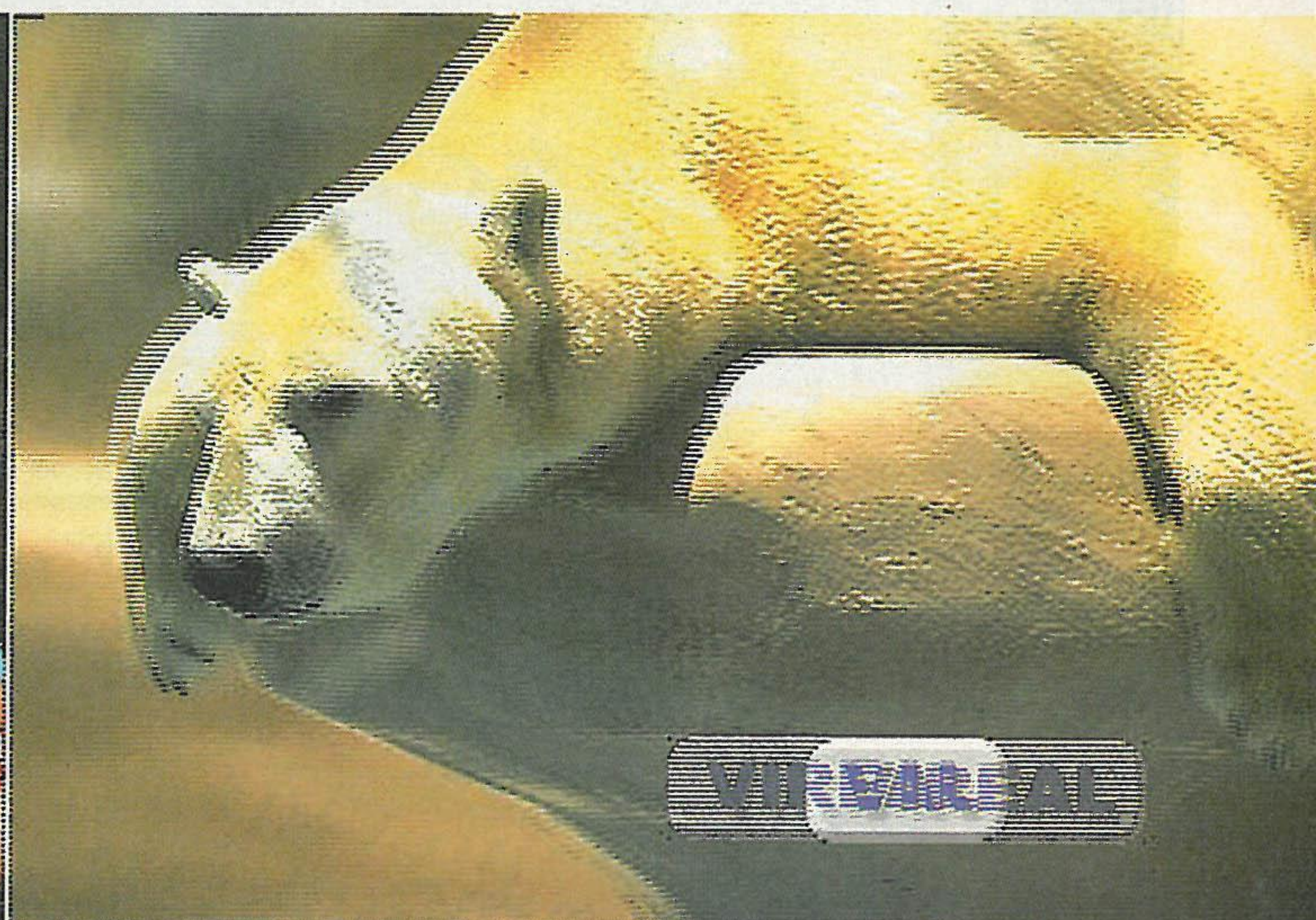
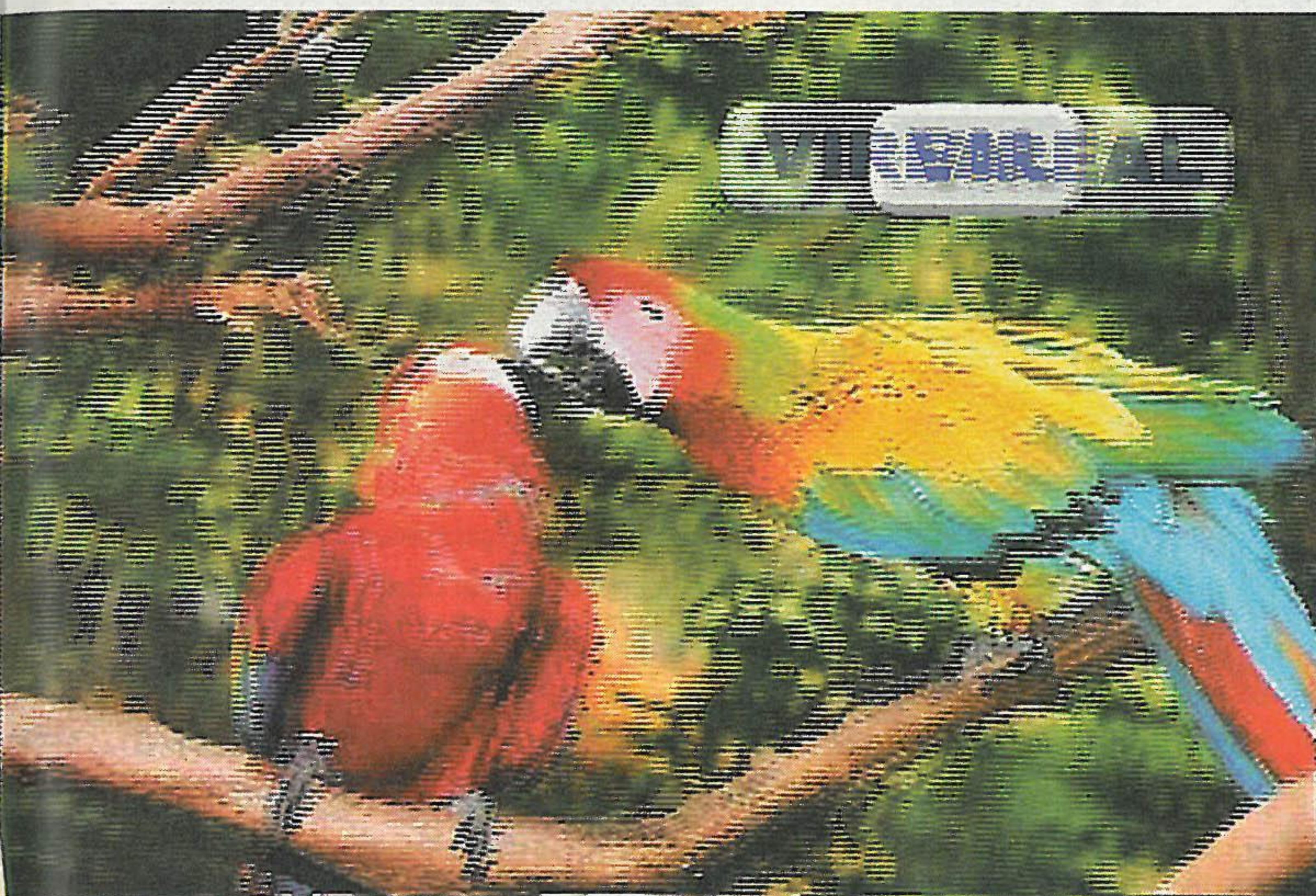
1.199.000 lei

☐ Nr. bucăți:

Nume/Prenume:
 Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.
 Bl. Ap. Cod poștal:

Precizez că valoarea totală de o voi achita contra ramburs la ridicarea coletului.
 Trimite acest talon pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Slatinei, nr. 6, 410291, Oradea, județul Bihor sau CP 54 OP7 Oradea. Tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@rdsor.ro

Ochelarii Vireal Y-3D și I-Scape 3D HMD



Pentru gamer-ul mioritic al zilelor noastre, uneltele "muncii" de zi cu zi rareori implică altceva, decât clasicul monitor, un mouse și o tastatură... cu ocazionale variațiuni exotice gen volan, joystick, gamepad și alte drăcovenii. Eh, dar iată că oferta celor de la Vireal include două dispozitive nu mai puțin exotice, pe care am avut ocazia să le încercăm luna aceasta, menite să înfrumusețeze viața oricărui jucător, cu un buzunar mai mult sau mai puțin încăpător.



Primii dintre acestea sunt ochelarii Y-3D, un echipament interesant de "vizualizare stereo" a aplicațiilor 3D – sau jocuri, mai pe ludicește. Principiul lor de funcționare pornește de la ideea că, în realitate, imaginile percepute de ochiul drept, respectiv stâng, nu sunt identice. Prin ajustarea succesivă a imaginilor afișate de monitor, respectiv sincronizarea lor alternativă pentru cei doi ochi, se creează o impresie mult mai puternică de perspectivă. Dezavantajul constă într-o înjumătățire a ratei de refresh efective, fiecare ochi primind doar a doua imagine afișată de monitor. Prin urmare, setarea display-ului pe 100 Hz (valoarea minimă necesară!) va crea impresia unui refresh de numai 50 Hz, la o vizualizare prin ochelarii Y-3D. Dacă este posibilă setarea display-ului pe mai mult de 120 Hz, acest inconvenient este atenuat până la anulare, pe măsura creșterii ratei de refresh.

Deși mult mai scumpi, funcționarea ochelarilor I-Scape 3D este mai puțin "academică", aceștia afișând pur și simplu imaginea normală, pe un LCD aflat în interiorul căștii. Modelul testat de noi era destinat conectării la surse video gen VHS și DVD, fiind însă posibilă și conectarea la o placă video.

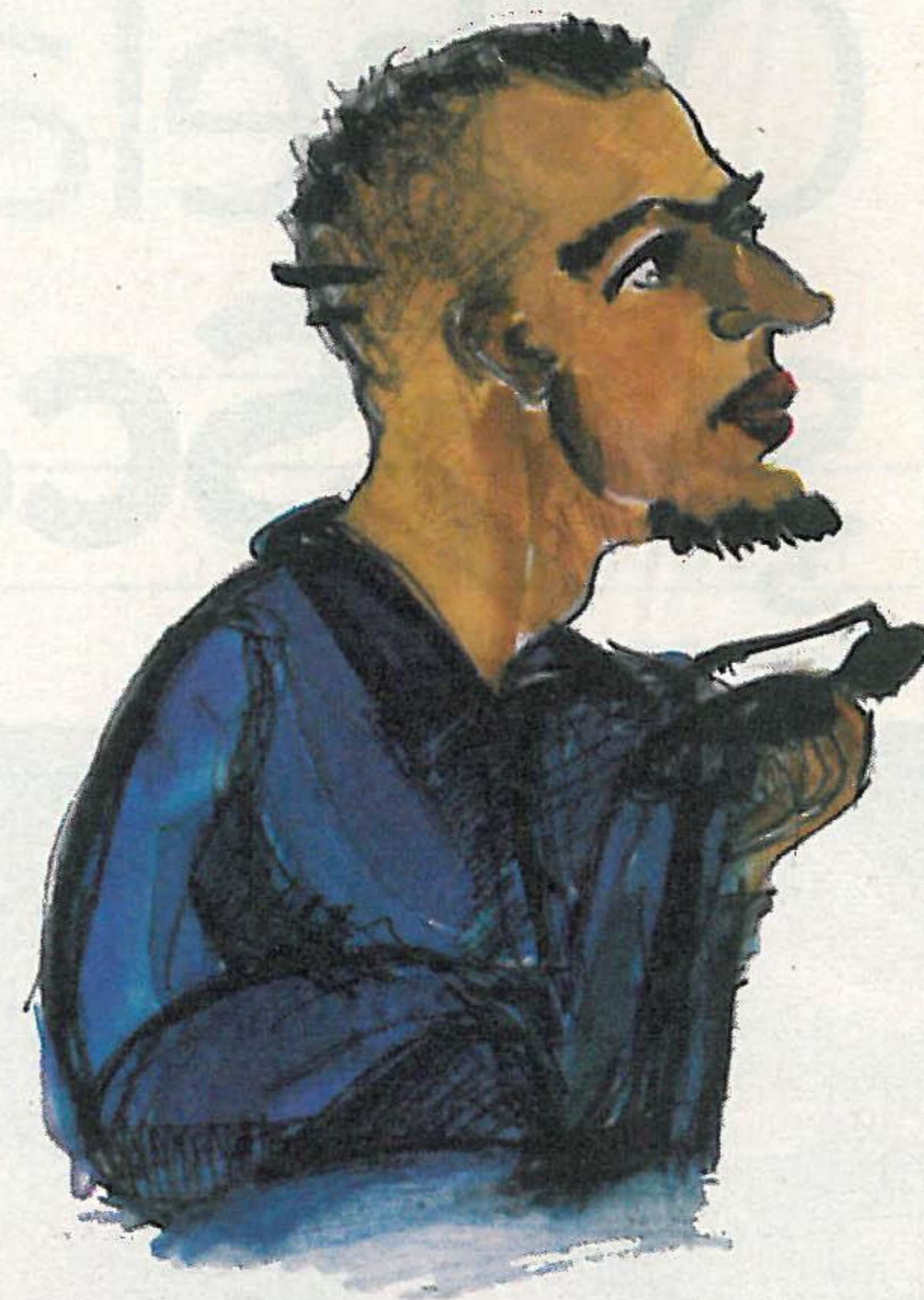


care dispune de o ieșire corespunzătoare – deși nu se recomandă, în mod special. Pentru aplicațiile 3D de pe calculator, există un alt model de HMD (Head-Mounted Display), similar ca preț, și anume I-Glasses SVGA 3D, pe care sperăm să vi-l putem prezenta cu altă ocazie, în mediul său natural ludic.

Dar revenind la modelele testate luna aceasta, dintre jocurile încercate, cel mai impresionant efect l-am observat în **GTA3**, cu ajutorul ochelarilor Y-3D: doar după urmărirea intro-ului, deja, îmi venise o poftă nebună să reiau tot jocul de la capăt, senzația de

"acolo" fiind incredibil de veridică! O impresie bună mi-a lăsat și NFS5, jocul dispunând de opțiunea Widescreen și împăcându-se de minune cu afișajul panoramic (16:9) al ochelarilor I-Scape 3D. De asemenea, efectele stereo 3D sunt remarcabile în jocuri ca **Age of Empires**, **C&C Generals**, **Dungeon Siege**, **Serious Sam: The Second Encounter**, **BloodRayne** și **Breed**. Cât despre bătrânul **Half-Life** sau proaspătul **UT2004**, senzația a fost una bună, la vizualizarea cu ochelarii Y-3D, însă doar mediocră, la folosirea modelului I-Scape 3D (tocmai datorită folosirii lor în alt scop, decât cel pentru care erau prevăzuți – i.e. filme 3D). În concluzie, pot spune că ochelarii Y-3D reprezintă o investiție mult mai bună, pe moment, căștile de tip HMD cu adevărat profesionale atingând niște prețuri spectaculoase.

LUDICUS LUCIDUS
serban@pcgames.ro

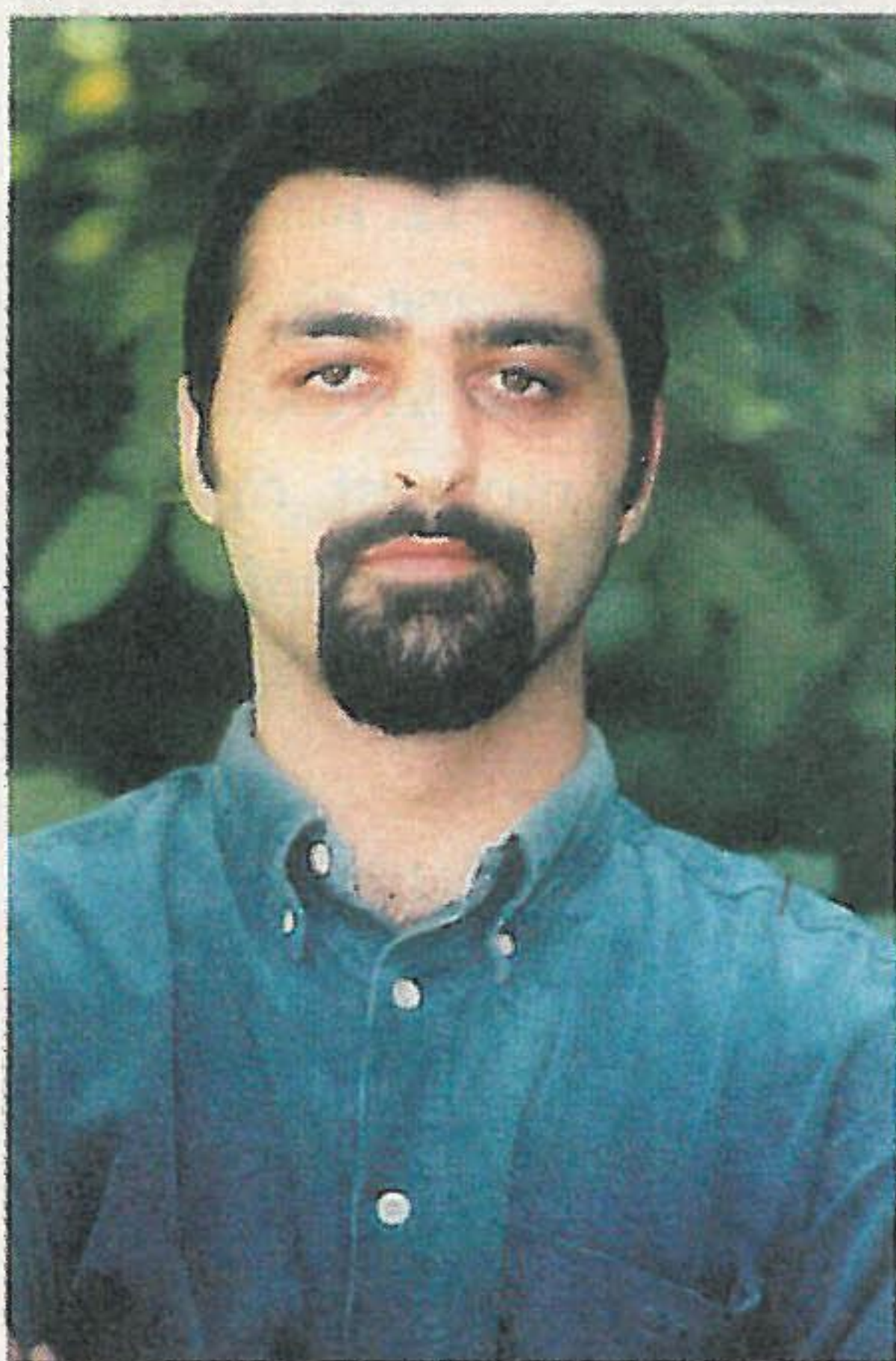


MISTERIOSUL PIRAT care deturna în mod regulat poșta redacției... Șerban Laza

Acum patru ani!

A fost odată ca niciodată... cam acum patru ani, când un grup de flăcăi, uniți de prietenie și de pasiunea pentru jocuri au aterizat în mijlocul unui **proiect de a aduce pe plaiurile noastre pitorești cea mai citită revistă de jocuri din Europa de la acea oră**

Pentru cititorii vechi ai revistei numele lui Ciprian Coroianu, Ionuț Ghionea, Mihai Corneliu Dan, Andrei Ritok Schotsch, Șerban Laza, Ferenczi Mark Robert și Kramer Zoltan poate să le sune ca un ecou cunoscut, ca numele unor personaje din pagini îngălbenite deja de vreme. Eforturile lor depuse s-au concretizat în primul număr al revistei PC Games. Acest prim număr mi-a făcut și mie



INCONFUNDABILUL Corneliuuuu Dan

cu ochiul din vitrina unui magazin. La trezirea curiozității primilor cititori au contribuit în mare măsură și cele două CD-uri incluse în copertele revistei, un adevărat unicum al perioadei. După ce, mânat de curiozitate, am purces spre acel magazin ca să-mi cumpăr obiectul viselor mele, am dat nas în nas cu o revistă cu un număr de pagini considerabil (200!), în care au fost prezentate ori titluri de care nici măcar nu auzisem (dar m-au surprins după ce am citit articolele), ori titluri pe care le așteptam cu nerăbdare (testate cu mult înaintea concurenței). Această primă ediție s-a dovedit a fi ca

un drog și mi-am comandat și numărul doi, care sosise la poștă cu o considerabilă întârziere, aducându-mă în pragul disperării. Ei, pe atunci existau probleme serioase cu apariția revistei...

Am sunat la numărul de telefon menționat în Impressum și mi-a răspuns un domn deosebit de amabil care m-a invitat la discuții. După lungi căutări am găsit intrarea în bârlogul fermecat al PC Games și fără să mă forțez să-mi amintesc termenul "prieten" în elfă, sau să dau cu toiagul de toți pereții, am sunat la ușă. Am fost întâmpinat de un tip cu un aspect destul de fioros, cu o privire ca cea a ursului trezit din hibernare și cu un ton care-l făcea perfect pentru rolul unui NPC din **Diablo II**. Pentru cei care n-au ghicit, e vorba

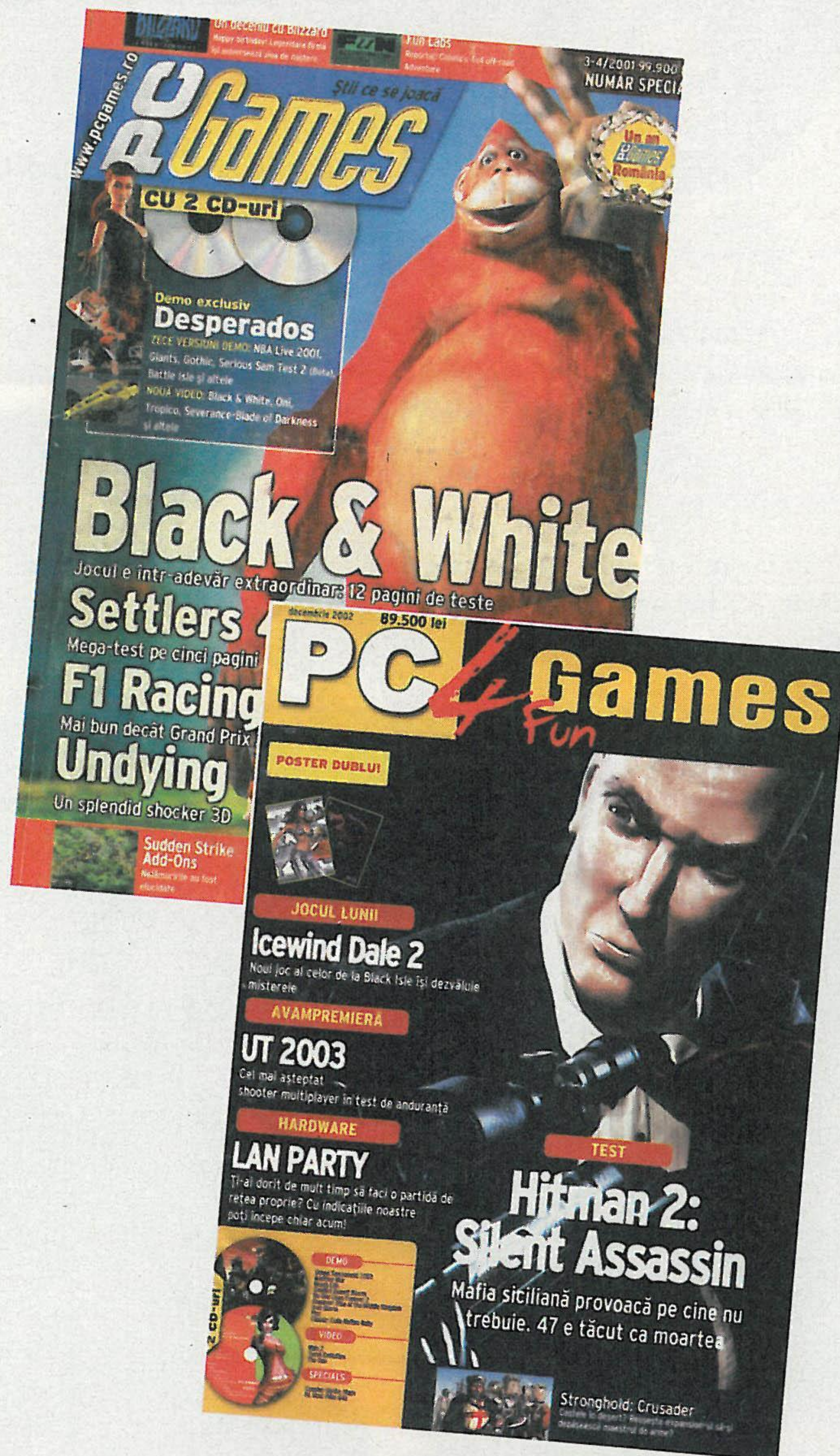
de Corneliu Dan... Sfios i-am spus motivul vizitei mele și, după ce m-a măsurat din cap până-n picioare, m-a condus într-un birou. După nisaiva discuții cu șeful atotputernic al revistei, acesta a sunat adunarea în biroul său și în fața mea s-a aliniat întreaga echipă (vouă vă spun, dar să rămână între noi, mă simțeam ca în fața unui pluton de execuție). Aterizând în mijlocul lor și beneficiind de norocul de a-mi suporta prezența (de multe ori deranjantă) și de a-și împărtăși prietenia cu mine, am fost vrăjit de viața de redactor la o revistă de jocuri... Am avut ocazia să văd cât de frumoasă, și în același timp, cât de grea era munca de la PC Games. Pe parcursul întregii istorii a revistei ne-am confruntat cu nenumărate probleme, unele



dintre ele părând chiar de nerezolvat... Inițial, cele mai multe bătaii de cap ne-au fost date de contractul încheiat cu colegii germani, care ne lega de mâini, de picioare sau de bărbi și ne-a pus și călușul în gură. Colac peste pupăză au fost traducătorii care au venit să-și încerce norocul la revistă, care cu ale lor "minunate" materiale ne-au dat mai mult lucru decât dacă am fi scris noi articolele. Singurii traducători care într-adevăr făceau treabă bună erau morocănosul Corneliu Dan, Don Juan-ul Andrei Ritok Schotsch și cel care peria aceste materiale, întotdeauna zâmbitorul Ciprian Coroianu. De aspectul vizual al revistei se ocupa talentatul Ferenczi Mark Robert, iar de problemele de hardware silențiosul Kramer Zoltan. Treptat am negociat cu partenerii noștri germani dreptul de a scrie articole autohtone, însă restricțiile au fost și așa foarte severe. Pe măsura ce copilul... mă scuzați, publicația a crescut s-au extins și drepturile noastre: am putut introduce rubrici noi, am putut schimba copertele, mai târziu ajungând la faza în care 80% din conținutul revistei era deja "home made". Un rol considerabil l-a avut Ionuț Ghionea cu ale lui articole și reportaje prin care aborda subiecte de un vădit interes și reușea să facă

interviuri cu reprezentanții cei mai de seamă al industriei autohtone de jocuri. Într-un moment financiar dificil, a trebuit să ne luăm rămas bun de la prea iubiții colegi (care după lungi perindări, și-au găsit acum socotelile pe la diverse alte firme), sau care au plecat, în grup, la o altă publicație. Am rămas eu cu Ciprian și ni s-a alăturat tehnoredactorul Simona Popa. Astfel am continuat să ducem mai departe căruța revistei invadat din ce în ce mai des de gânduri de autonomie și de idei de despărțire de revista germană. Acest lucru s-a realizat într-un final, ducând la schimbarea formatului, a numărului de pagini, a aspectului și, nu în ultimul rând, a numelui. De atunci au mai trecut și alte persoane prin redacție, însă n-au poposit prea mult. Acum cei care încearcă să scrie în continuare această poveste a PC Games-ului, câteodată mai frumoasă, câteodată mai încălțită sunt, în continuare zâmbitorul Ciprian Coroianu, retrasul și misteriosul Șerban Stokker, moldoveanul nostru "pi buni" Paul Sărățeanu și persoana-mi smerită. Chiar dacă echipa s-a schimbat pe parcursul timpului, încercăm în continuare să facem o revistă pe gustul vostru, o revistă care să se adreseze celor care au jocul în sânge.

CEAUȘESCU PCG



UBISOFT™



Ubisoft Montreal

Despre activitatea tot mai fascinantă a studioului Ubisoft Montreal, vorbim cu Jean-François Poirier, Senior Marketing Coordinator

Când a fost înființat studioul Ubisoft Montreal și cum s-a dezvoltat acesta, până în prezent?

Studiourile Ubisoft Montreal au fost înființate în 1997 și reprezintă acum cel mai mare centru de producție al grupului, respectiv al doilea centru din lume, cu peste 700 de angajați.

Care sunt jocurile pentru PC, dezvoltate de Ubisoft Montreal?

În ultimele 18 luni, am lucrat la **Tom Clancy's Splinter Cell**, **Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield**, **Prince of Persia: The Sands of Time**. De asemenea, pe moment lucrăm și la alte titluri PC confi-

dențiale.

Care dintre acestea considerați că a fost jocul care v-a consacrat ca unul dintre marile studiouri internaționale de game-dev?

Toate cele trei titluri amintite au avut un rol crucial, în acest sens. **Splinter Cell** și **Prince of Persia** au fost jocuri revoluționare, având

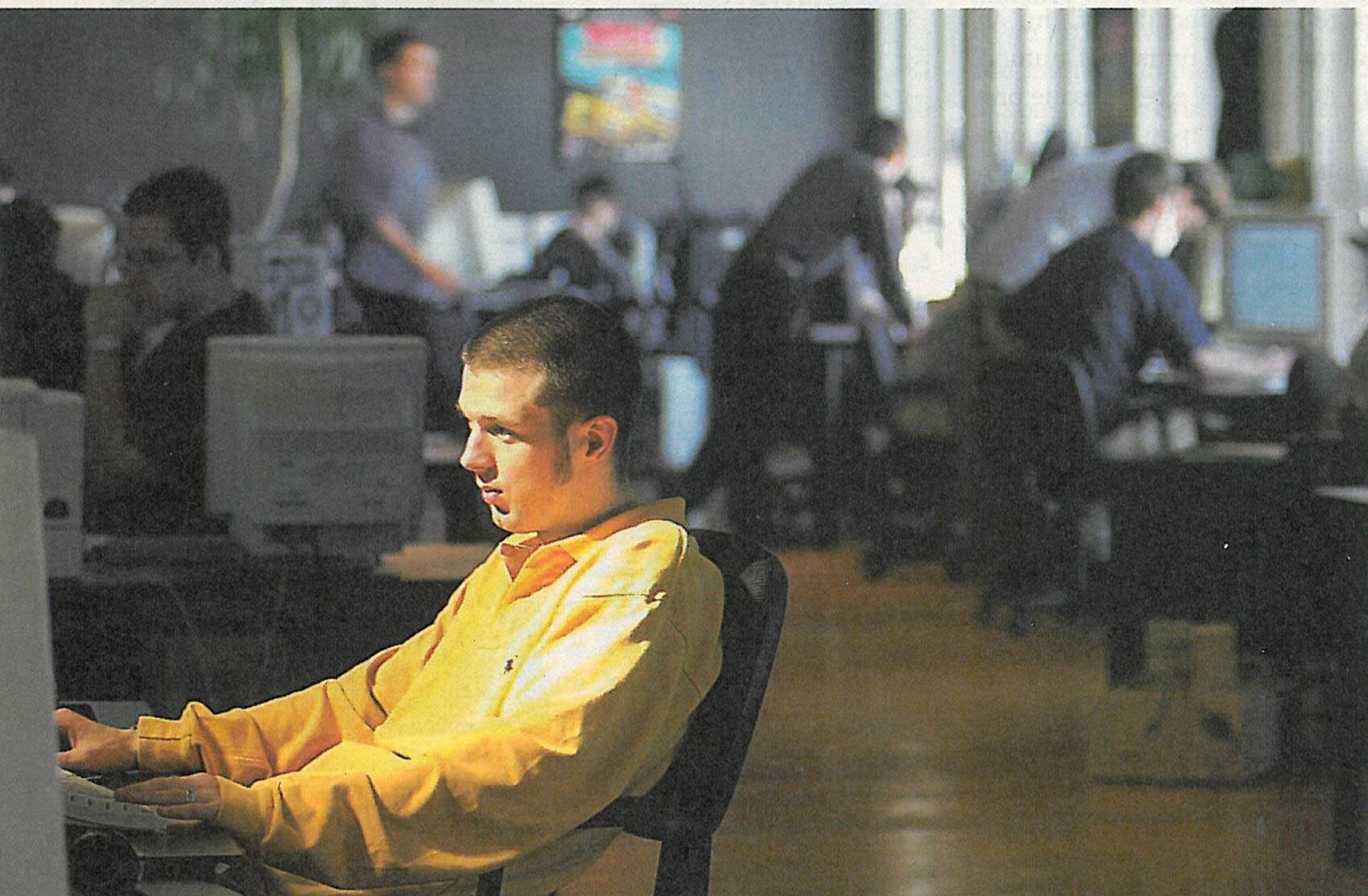
câteva elemente de gameplay cu adevărat originale, iar **Raven Shield** a continuat excelența tradiție a seriei **Rainbow 6**. Aceste trei jocuri au fost laudate de către critici și jucători, fiind, totodată, succese comerciale pe plan mondial.

Ce părere aveți despre potențialul unor jocuri inspirate de scrierile lui Tom Clancy?

Universul Tom Clancy ne oferă atât de multe posibilități! Pe măsură ce tehnologia ne permite să dezvoltăm jocuri din ce în ce mai realiste, la fel și noi evoluăm în creațiile noastre, ridicându-ne la nivelul așteptărilor fanilor Tom Clancy. Acest potențial va continua să crească, pe măsură ce vom dezvolta noi jocuri purtând numele lui Clancy.

Care dintre cele două titluri - Splinter Cell și Rainbow Six 3: Raven Shield - a reprezentat pentru voi o provocare mai mare?

Considerăm că ambele jocuri au reprezentat provocări pe cîste,





însă diferite, pentru fiecare echipă... Pe de o parte, echipa **Splinter Cell** a fost nevoită să creeze un joc complet nou, în acest univers. Practic, au trebuit să continue tradiția celorlaltor jocuri marca Clancy, precum **Ghost Recon** și **Rainbow Six**, care au obținut aprecieri excelente din partea jucătorilor și criticilor. Ba mai mult, **Splinter Cell** a fost primul titlu Clancy destinat jucătorilor pe console, în timp ce precedentele jocuri Clancy se concentraseră mai întâi asupra comunității PC. Consola Xbox tocmai fusese lansată, fiind o platformă de dezvoltare nouă pentru echipa noastră, lucru care a sporit provocarea de a crea ceva nou și unic.

Pe de altă parte, **Rainbow Six 3: Raven Shield** a marcat o provocare diferită, deoarece echipa a trebuit să ridice seria deja existentă la noi înălțimi... Să evolueze dar, în același timp, să rămână fidelă creațiilor anterioare. Nu a fost deloc ușor să depășim această provocare, de a crea un joc care să mulțumească atât comunitatea RS offline, cât și pe cea online, și chiar să atragă noi fani de partea seriei. Iar faptul că s-a lucrat cu un engine nou a marcat diferite riscuri și oportunități, pentru echipă.

În cele din urmă, ambele jocuri și-au atins țelul. **Splinter Cell** a avut un succens imens și a redefinit genul stealth-action, în timp ce **Raven Shield** a marcat o evoluție importantă a seriei și a jocu-

rilor tactice de echipă.

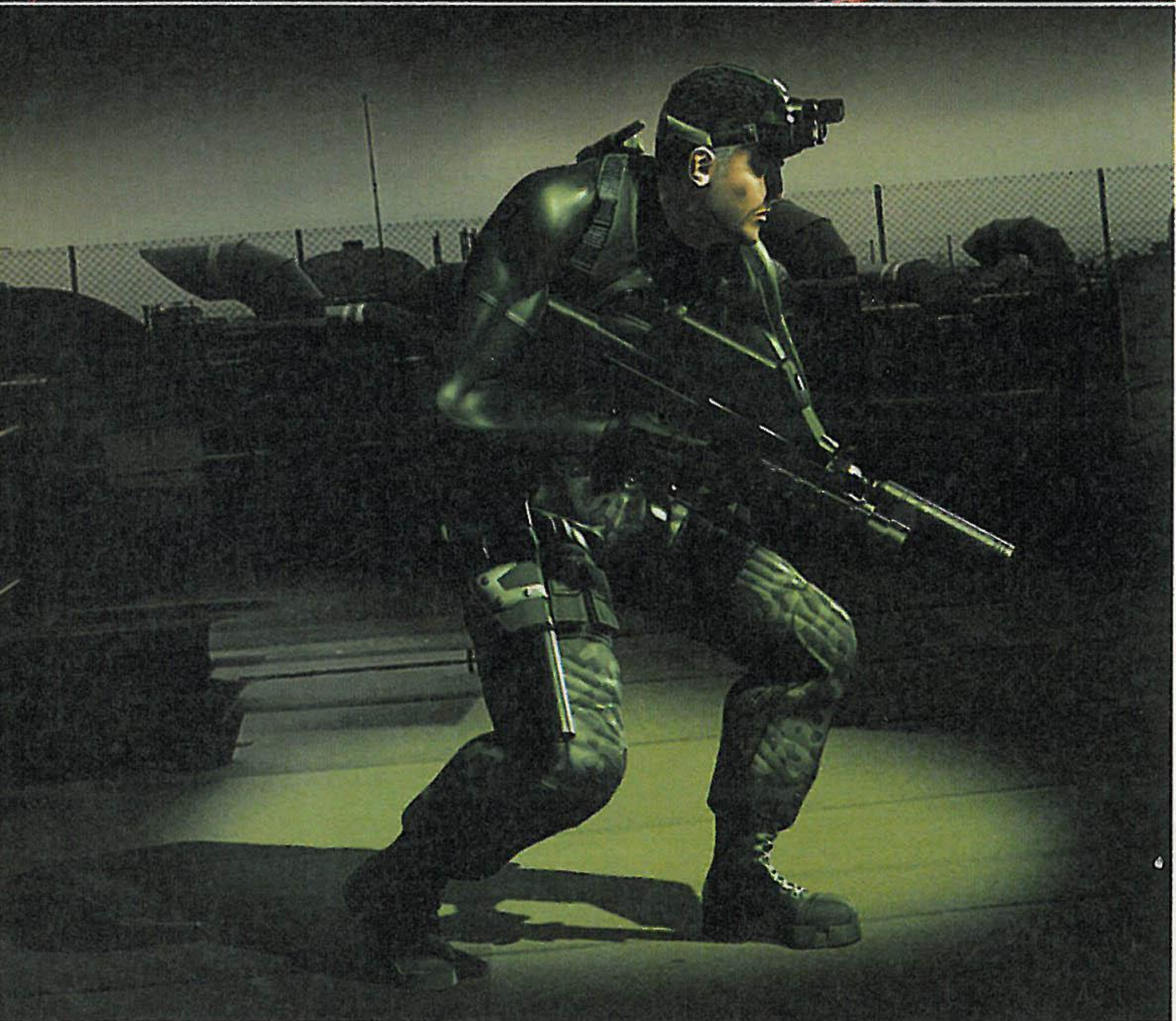
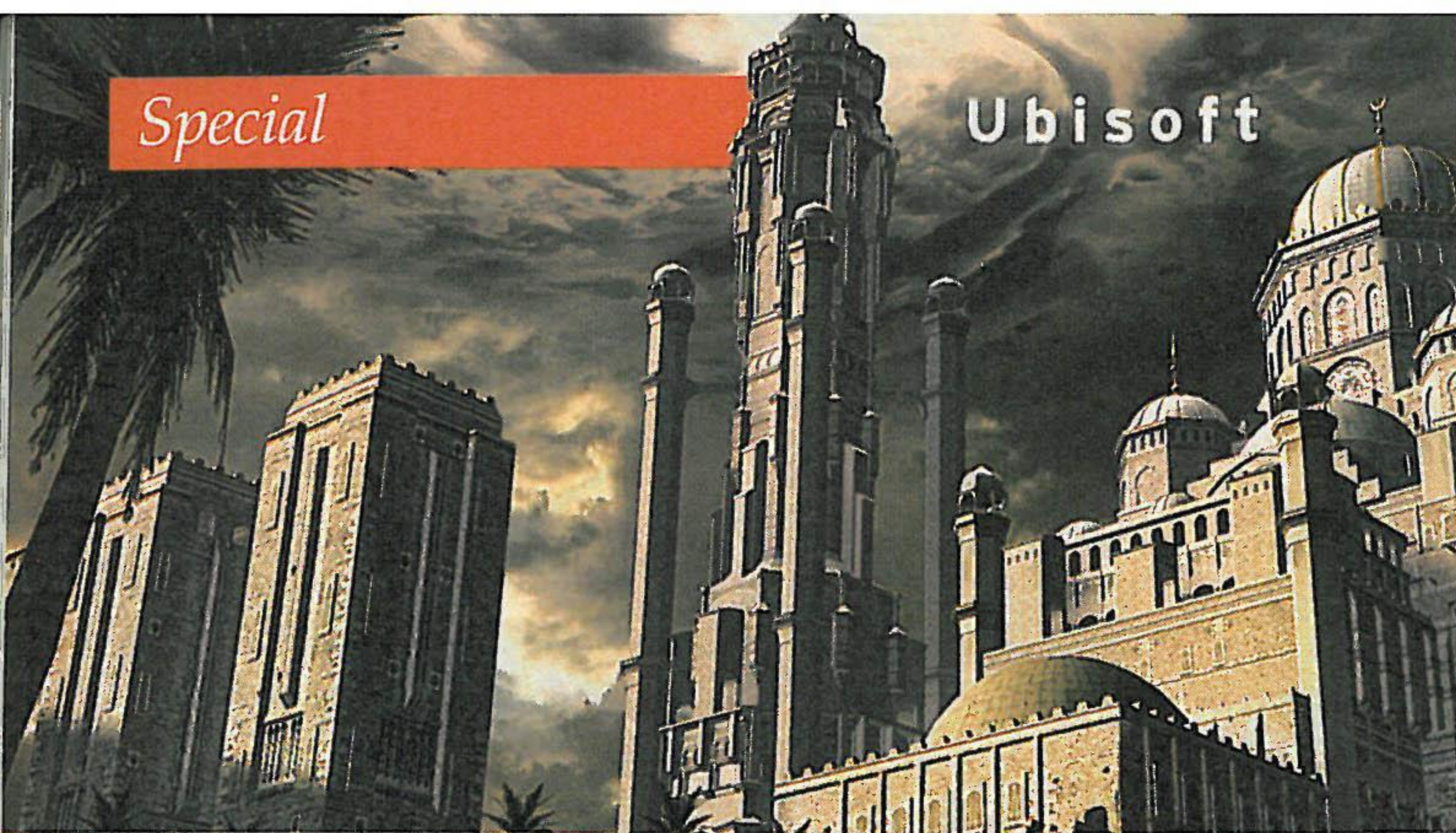
Ne puteți dezvălui în ce direcție se îndreaptă această franciză? Veți continua să creați jocuri Rainbow Six și Splinter Cell, sau v-ați gândit deja la o altă serie tactică?

În urma succesului înregistrat de aceste jocuri, cu siguranță vom încerca să dezvoltăm și să extindem seria Clancy. Crearea unei noi mărci în universul Clancy ar putea să ne conducă, de asemenea, spre noi oportunități, dar nu a fost confirmat nimic în acest sens (...). Țelul nostru e să inovăm în mod constant și să păstrăm realismul și tradiția universului Clancy. Un lucru e sigur: jucătorii se pot aștepta la multe, pe viitor, din partea studioului nostru!

Cât despre recentul titlu Prince of Persia, acesta a fost una dintre cele mai plăcute surprize din 2003. Dar de unde a pornit ideea reînvierii legendarei serii?

Păi, cred că sunt mai multe motive de a readuce licența pe piață. În primul rând, aceasta își merită locul pe piața consolelor de generație următoare (...). Pe urmă, în cazul lui POP 3D, Ubisoft (sau cel puțin eu) nu am fost mulțumiți de





cum a ieșit, dar eram pregătiți să acceptăm provocarea - ce devenise cu atât mai mare, după succesul "moderat" al acestui joc. În fine, **Prince of Persia 1 & 2** sunt jocuri bestiale și credem că am reușit să surprindem vechea magie.

Ați avut și alte surse de inspirație, pentru Prince of Persia: The Sands of Time?

În cadrul echipei de bază, era obligatoriu să fi citit poveștile celor "1001 de nopți". Astfel, ne-am creat o impresie profundă despre stilul fantastic arab... imaginativ... fără limite...

Cât despre animații, echipa s-a inspirat din unele filme chinezești de acțiune, gen "Crouching Tiger, Hidden Dragon", și documentare despre stilul de luptă Capueira ("arte marțiale" braziliene, ce simulează dansul...). Desigur, am urmărit și toate filmele de la Hollywood depre cele "1001 de nopți", pentru a vedea cum tratează acestea subiectul și a surprinde "cliché-ul".

Și, evident, am jucat cu toții **POP 1&2**, pentru a înțelege ce se ascunde cu adevărat în spatele licenței.

The Sands of Time, dezvăluirea noului sequel Prince of Persia este o veste îmbucurătoare. Ne puteți oferi detalii despre acesta?

Succesul și elogiile primite pentru **POP: The Sands of Time** într-adevăr ne motivează să continuăm acest gen. Vom clădi în jurul celor mai puternice mărci ale noastre pentru mulți ani, de acum încolo... asta incluzând, desigur, concentrarea atât pe genul fantasy, cât și pe cel tactic... dar și pe multe alte tipuri de jocuri. Trebuie să rămânem inovatori și să uimim jucătorii, în permanență.

Pe viitor intenționați să întemeiați și sub-divizii care să se ocupe de dezvoltarea altor genuri de jocuri (strategii, role-playing etc.)?

Strategia noastră de bază este să continuăm dezvoltarea mărcilor actuale: licența **Tom Clancy's (Splinter Cell, Rainbow Six, Ghost Recon)**, **Prince of Persia** și **Far Cry**. Totodată, în curând vom anunța și câteva titluri noi, pentru viitor...

A CONSEMNAȚ ȘERBAN STOKKER

După succesul răsunător al lui

Interviu: Alain Corre



Alain Corre

Managing Director,
EMEA and Asia-Pacific Territories Ubisoft

Ubisoft este una dintre cele mai mari și mai prolifiche companii producătoare de jocuri din lume. După ce, în anul 2003, ne-a bombardat, practic, cu o serie foarte lungă de titluri, dintre care majoritatea excepționale, am decis să ne băgăm puțin nasul în ograda lor și să aflăm mai multe chiar de la sursă. Domnul Alain Corre, Managing Director pentru EMEA, a avut amabilitatea și timpul de a răspunde întrebărilor noastre.

Cum ați descrie evoluția Ubisoft în 2003, comparativ cu anii precedenți?

Așteptările noastre au fost mult prea optimiste comparativ cu rezultatele obținute. Mai mult, anul acesta a fost un an destul de prost pentru piața jocurilor video din Europa. Cu toate acestea, am creat două brand-uri de succes, **Prince of Persia** și **Rainbow Six**.

La cât estimați profitul și vânzările companiei Ubisoft în anul 2003?

În anul fiscal 2002-2003, compania a înregistrat vânzări totalizând 450 milioane de euro, cu o creștere de 30 de procente la o rată de schimb constantă (o creștere de 23 de procente la ratele de schimb prezente).

Vă veți concentra resursele asupra unui anumit segment de piață sau veți încerca să acoperiți cât mai multe genuri posibile?

Grupul nostru țintă este unul variat, de la copiii care joacă **Rayman** până la adulții care joacă **Splinter Cell**. Cu toate acestea, noi țintim un grup cu vârsta variind între 15 și 35 de ani.

Puteți face o comparație între succesul Ubisoft pe piața europeană și cel înregistrat pe piața americană? Dacă sunt diferențe majore, cum le explicați?

În anul 2002-2003, America de Nord a reprezentat 40 de procente din totalul vânzărilor noastre, Europa 56 de procente, iar restul lumii patru procente. Pe parcursul primului trimestru al anului 2003, Ubisoft a fost al șaselea mare distribuitor pentru console în SUA, și cel de-al doilea în Europa. În SUA, seria jocurilor **Tom Clancy** au un succes foarte mare, în timp ce **Rayman** e mai puțin cunoscut în SUA decât în Europa.

Este țelul Ubisoft acela de a deveni o companie de referință în industria jocurilor?

Scopul nostru a fost acela de a ne crea un portofoliu echilibrat, care să includă brand-uri in-house excepționale. Am început cu **Rayman**, iar de atunci am adăugat seria de succes **Tom Clancy**, **Prince of Persia** și altele.

Ne puteți împărtăși câteva detalii despre dumneavoastră?

Alain Corre, Managing Director pentru teritoriile EMEA: Europa, Middle-East (Orientul Mijlociu), Asia, țările Pacific (Australia, China, Hong-Kong, Coreea, SEA, Japonia, Scandinavia, Spania, Italia, Germania, Olanda, Anglia, Austria...), cu un total de peste 1900 de angajați în întreaga lume.

În calitate de Managing Director al teritoriilor răspândite pe su-prafața Europei, a Orientului Mijlociu, a Africii și a regiunii Asiei Pacific, Alain se ocupă cu dezvoltarea afacerilor pe piețele mature, având, în același timp, grijă și de creșterea influenței Ubisoft pe piețele în curs de dezvoltare. Cu toate că acest lucru devine o adevărată provocare, datorită faptului că Ubisoft se extinde și industria evoluează mereu, țelul lui Alain este de a păstra o creștere economică anuală de douăzeci de procente. El spune: "Cheia succesului stă în producerea unor jocuri foarte bune, crearea unor echipe puternice și în faptul că ne simțim bine împreună." În anul 1986, Alain a semnat un contract cu Ubisoft, devenind astfel asistent de marketing în 1987. În următorii ani, Alain s-a bucurat de succes în cadrul firmei, devenind Director de Marketing pe Franța, Director de vânzări pe Europa și Managing Director pe Franța. În anul 2000, este numit în funcția de Managing Director al teritoriilor EMEA (Europe, Middle East, Africa) și Asiei Pacific, având acum în subordine peste 500 de oameni din lumea întreagă. Hobby-urile sale includ mașinile de epocă, sportul, muzica, vinul și călătoriile. Alain vorbește fluent franceza, engleza și germana și are o diplomă în domeniul business.

Ne puteți spune câte ceva despre produsele Ubisoft aflate pe linia de producție?

În anul 2004, vom continua să urmărim această strategie (crearea de brand-uri in-house) prin lansarea de sequel-uri pentru cele mai bune titluri ale noastre (**Splinter Cell Pandora Tomorrow**, **Rainbow Six 3**, **Uru: Ages beyond MYST...**), precum și de câteva titluri noi (**Far Cry**, **Ghost Recon**, **Island Thunder...**).

Ce ne puteți spune despre proiectele viitoare?

Pentru titlurile noi in-house, am ajuns la punctul în care ne lansăm doar pe piețe unde știm din start că putem conduce piața, ca genul Horror cu **Nightmare Creatures 3** și **Project Zero 2-Crimson Butterfly**.

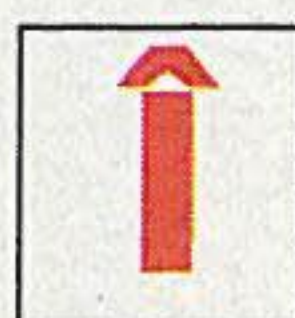
Vă mulțumim.

A CONSEMNAȚ PAUL SĂRĂȚEANU



Ubisoft România

În anul 1992, producătorul și distribuitorul francez de jocuri Ubisoft a înființat în România prima sa sucursală. Pentru a afla mai multe detalii despre cum a evoluat Ubisoft pe plaiurile mioritice, **am discutat cu domnul Sebastien Delen, Managing Director al Ubisoft România, care a avut amabilitatea (și răbdarea) de a rezista eroic tirului nostru de întrebări**



Înainte de toate, care este poziția dumneavoastră în cadrul Ubisoft?

Am intrat în echipa Ubisoft începând cu anul 1998, la vârsta de 28 de ani, ajungând foarte repede în postura de financiar controller al Ubisoft România, iar mai apoi producător. În septembrie 2001 am fost desemnat director general al Ubisoft România, după care m-am mutat aici cu familia.

Cu cât timp în urmă a deschis Ubisoft sucursala sa din România?

Ubisoft a sosit în România în anul 1992 (aproape cu 12 ani în urmă), deschizând astfel prima sa sucursală în afara Franței.

Ne puteți da câteva detalii despre filiala Ubisoft România?

Aventura din România a început, după cum v-am mai spus, acum 12 ani, cu o mică echipă de patru programatori și doi artiști graficieni, care portau pe PC diverse jocuri apărute la vremea aceea pe Atari, Commodore sau Amiga. Între timp lucrurile s-au schimbat, filiala a crescut, incluzând în prezent un departament de producție și un departament de marketing și vânzări. În mai puțin de patru ani, am ajuns lideri pe piața românească de jocuri. Acum avem aproximativ 100 de colaboratori care lucrează în studioul nostru, iar dacă am lua în calcul oamenii care lucrează la Gamesoft România, sora mai mică a Ubisoft, am ajunge la 200 de angajați. Toți aceștia lucrează împreună pentru a aduce bucuria în sufletul oricărui

gamer, indiferent de platforma utilizată.

Cum se integrează filiala din România în compania mamă?

Ubisoft România a luat naștere după întâlnirea dintre Michel Guillemot (unul dintre cei cinci frați care au înființat compania în urmă cu 18 ani) și Laurențiu Rusu, fostul Managing Director al sucursalei, actualmente producător în studioul nostru din San Francisco. Cu ajutorul profesionalismului specialiștilor săi, recunoscuți pe plan internațional, Laurențiu a reușit să convingă investitorul francez să deschidă o sucursală aici, în România. Acum, echipa noastră include specialiștii în toate domeniile: programatori, responsabili cu dezvoltarea jocului, designeri, care se ocupă de structura jocului (reguli, hărți, caractere) și de parametrii interactivi ai jocului, artiști grafici, care crează și modelează caracterele, setările, obiectele, sound designeri, care crează muzica și efectele sonore, și, nu în ultimul rând, game testerii, care verifică parametrii designului și ai gameplay-ului, calitatea graficii, asigurându-se că jocul respectiv se află în parametri stabiliți. Aceste echipe produc proiecte la fel ca oricare studio din lume, iar dintre jocurile create de ei aș putea aminti **Pod 2** (Dreamcast), **Speed Challenge** (un parteneriat cu Jack Villeneuve), **Taxi 3** (o licență a blockbuster-ului lui Luc Besson) **Chessmaster PS2** și **Chessmaster X** (joc aflat, momentan, în dezvoltare), **Silent Hunter III** (un simulator cu potențial ridicat, care va apărea în această toamnă).

Care este strategia de marketing pe care Ubisoft dorește să o aplice pentru a capta un segment cât mai mare de gameri români?

Ubisoft este una dintre cele mai mari companii producătoare de jocuri din lume, ținând să ajungă în top 5 până în anul 2005. În România, specialiștii, gamerii și distribuitorii aleg Ubisoft, mulțumită ofertei sale vaste și a calității produselor, precum și datorită prețurilor mici practicate. Nu este nici un secret faptul că Ubisoft România are cele mai bune prețuri de pe piață, mai scăzute cu 30 de procente față de prețurile practicate pe piețele occidentale. Aceasta este metoda prin care noi ajutăm gamerii, oferind produse originale și luptând împotriva pirateriei din România. Ne promovăm produsele prin anunțuri și competiții în magazinele de specialitate, lansăm campanii publicitare în cele mai mari centre comerciale, unde oferim produsele noastre drept premii ale diverselor competiții. În același timp, organizăm activități de cross-promotion, împreună cu alte companii.

Ce ne puteți spune despre competiția din România în domeniul dumneavoastră de activitate?

Ubisoft este primul și cel mai mare producător de jocuri din România. Salutăm noile companii producătoare care au început să apară și să crească în ultimii ani. Acest fapt ar trebui să conducă la o creștere semnificativă a segmentului IT din România, iar toți cei care sunt implicați în acest proces vor beneficia de pe urma sa. În opinia noastră, recunoașterea game development-ului român este cu mult sub potențialul acestuia. Sperăm ca acest lucru să se schimbe curând.

Ce părere aveți despre piața de gaming din România și unde se află ea, comparativ cu cele occidentale?

Piața românească este, în continuare, foarte limitată, și asta din cauza pirateriei, a numărului

destul de mic de deținători de sisteme și a puterii de cumpărare reduse. Cu toate acestea, românii s-au dovedit a fi gameri pasionați, știind totdeauna ce este nou în domeniu. De când suntem noi distribuitori în România, vânzările au cunoscut o creștere constantă de la an la an, iar noi sperăm că această tendință va fi pe viitor accelerată.

Credeți că piața românească va înregistra o creștere majoră în anii ce vor urma?

Cu siguranță, mai ales după ce România va adera la Uniunea Europeană.

Care sunt, în opinia dumneavoastră, elementele care ar îmbunătăți evoluția pieței de gaming din România?

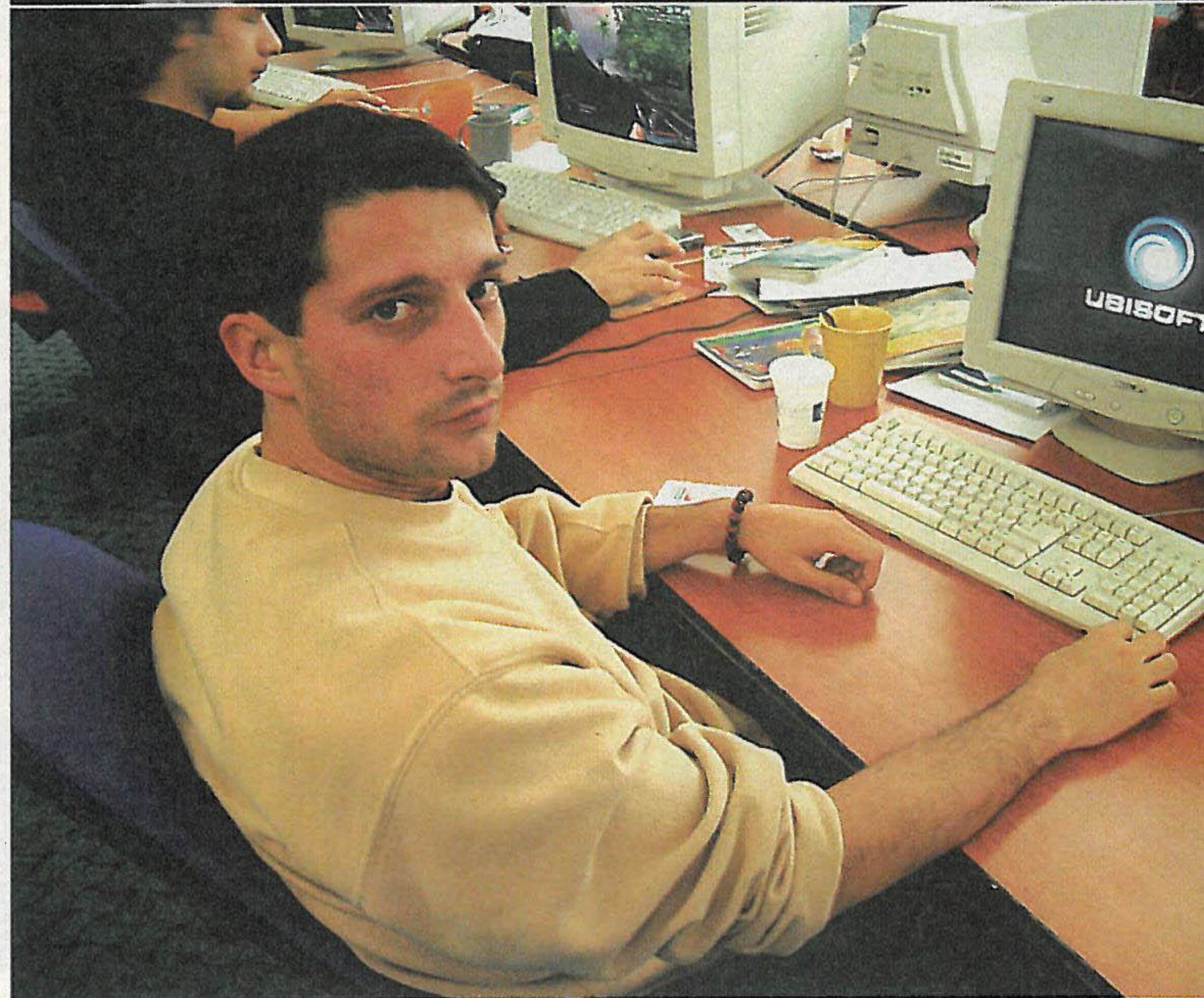
Am spus anterior că, odată cu aderarea la Uniunea Europeană, ne așteptăm la o creștere serioasă a pieței române, prin creșterea capacității de cumpărare și prin respectarea legilor europene în materie de piratare. Sperăm că acest lucru va influența și mentalitatea cumpărătorului, reducând astfel download-ul ilegal. De asemenea, contăm pe dezvoltarea continuă a rețelilor de hypermarket și a resellerilor specializați, în care vedem o metodă de a ne îmbunătăți sistemul de distribuție.

În concluzie, puteți comenta despre viitorul Ubisoft în România?

Anul acesta, Ubisoft va lansa două titluri mari: **Silent Hunter** și **Chessmaster X**, ambele pentru PC. Acest lucru va cimenta poziția noastră în grupul Ubisoft, precum și recunoașterea echipei noastre. Pe de altă parte, în ceea ce privește vânzările, ne așteptăm la aceeași creștere constantă pe care a avut-o Ubisoft de la intrarea pe piața română. Acest lucru ar oferi filialei noastre un plus de vizibilitate atât pe piața românească, cât și în interiorul grupului.

Vă mulțumim.

A CONSEMNAȚ PAUL SĂRĂȚEANU





Bacău

LAN Challenge

Am ajuns în Level 1 Cafe din Bacău sâmbătă pe la patru după-amiaza, după peripeții specifice drumurilor – una bucată groapă ascunsă perfect de apa de ploaie, care s-a transformat într-una bucată pană și jantă cu forme deloc asemănătoare unui cerc. După popasul neprogramat și alte câteva ocolișuri din lipsă de indicatoare, am dat trei raite prin Bacău și am găsit clubul.

La ușă ne-a întâmpinat un bodyguard, motiv pentru care am folosit tehnologia modernă – și anume telefonul – ca să intrăm fără a fi concurenți care au meci programat. Atmosfera de concurs mi-era deja familiară, ceea ce m-a surprins a fost căldura pe care o emana amenajarea cafe-ului, odată intrat uitai de frigul de afară și aveai impresia că e vară.



Primul interelat a fost Silviu...

În timp ce citeam pe www.counter-strike.ro de PGL LAN-ul din Bacău, am auzit că e deja în proiect un alt LAN în luna următoare, tot în afara Bucureștiului...

Silviu: Da. Trebuie să recunosc că, deși într-un fel mă așteptam să crească interesul pentru gaming și în afara Bucureștiului, sunt surprins de avalanșa de cereri din partea i-cafe-urilor. Stabilind un ritm de un LAN lunar, am ajuns ca rezervările pentru evenimente să fie acoperite până în luna septembrie.

De ce numai un LAN într-o lună? De ce nu bilunar?

Silviu: Fiecare LAN necesită pregătiri prealabile și dorim ca organizarea să fie ireproșabilă. Calitatea e preferabilă cantității. Iar, în afară de asta, în săptămâna LAN-ului, meciurile din cadrul campionatului online nu pot fi jucate, asta însemnând devansarea sau amânarea acestora, deci modificări în program. Mai multe LAN-uri ar însemna bulversarea programului etapelor.

Cum ți se pare că a evoluat interesul față de gaming?

Silviu: Deși mult mai lent

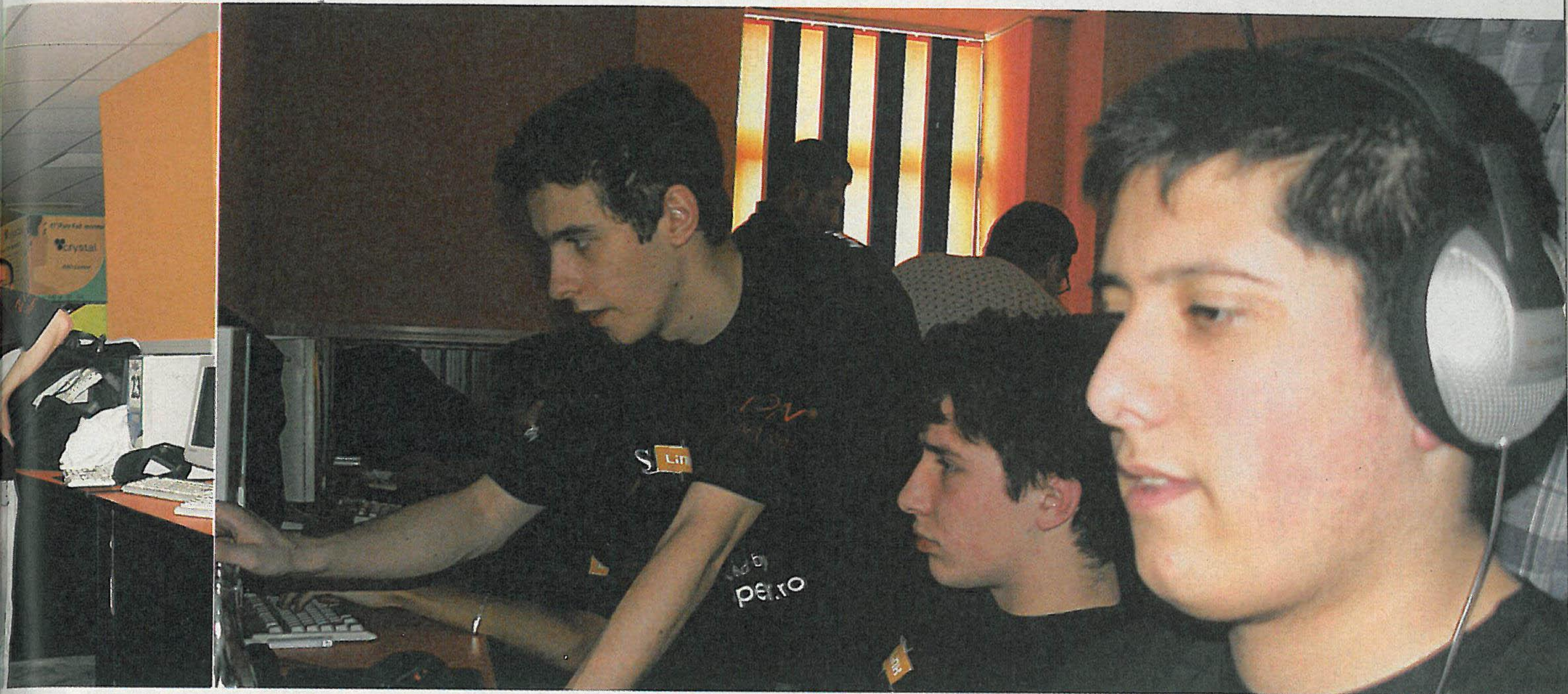


OPINIE
MIRELA GALES

A fost odată ca niciodată... o mână de oameni al căror entuziasm nebun i-a făcut să lupte cu toate prejudecățile și reticențele celor din jur pentru realizarea unui vis: crearea unui sistem competițional și organizatoric într-un domeniu considerat de mulți pierdere de vreme sau, în cel mai bun caz, hobby.

De multe ori, în timp ce îmi adun gândurile pentru un nou articol, îmi vine în minte romanul lui Cervantes – „Don Quijote”, pentru faptul ca aceste eforturi de multe ori supraomenești pentru concretizarea unui ideal seamănă mult cu războiul cu morile de vânt al eroului.

În timp ce discutăm cu Silviu, președintele Ligii Jucătorilor Profesioniști din România, la acest nou eveniment PGL organizat la Bacău, povestea mi-a revenit iar în minte, văzând cum i se lumina chipul în timp ce vorbea despre extinderea interesului în gaming, despre viitoarele proiecte și observând entuziasmul pe tot parcursul desfășurării concursului, nediminuat de toate obstacolele apărute în cei peste doi ani de existență a PGL și peste trei ani de la începerea punerii în aplicare a proiectului de competiții în domeniul jocurilor pe calculator.



decât în exterior, pot spune că sunt mulțumit de turnura luată. Atât în ce privește gamerii și calitatea jocului acestora, cât și în ce privește interesul pentru prezentarea evenimentelor e-sport. Pot spune că mass-media a devenit mai atentă față de acest domeniu și invitațiile la interviuri, inclusiv televizate, sunt mai numeroase.

Al doilea luat în colimator a fost inițiatorul proiectului, Thunder – membrul PGL din Bacău...

Cum a pornit ideea organizării unui LAN în Bacău?

Thunder: Anterior deschiderii Level 1 Cafe, noi ne înscrisesem ca echipă în PGL și mergeam până în Iași pentru a disputa meciurile programate. Odată creat un loc în care erau condiții pentru gamerii băcăuani, am dorit să ne „mândrim” și noi și să demonstrăm că suntem interesați nu numai ca jucători, ci și ca organizatori.

Poate unii mă vor condamna pentru ce voi spune, dar cred că într-o oarecare măsură e vorba de mândria de a fi gamer și de a demonstra că e enorm de mult suflet investit în asta.

Cum te simți după terminarea ultimului meci din concurs?

Thunder: Obosit frânt, mi-e greu să gândesc, însă nu regret nici o clipă eforturile depuse. Dă-mi

cateva zile să mă refac și găsesc energia de a o lua de la capăt... cu toate că în momentul ăsta nu mai vreau să aud în grabă de LAN-uri...

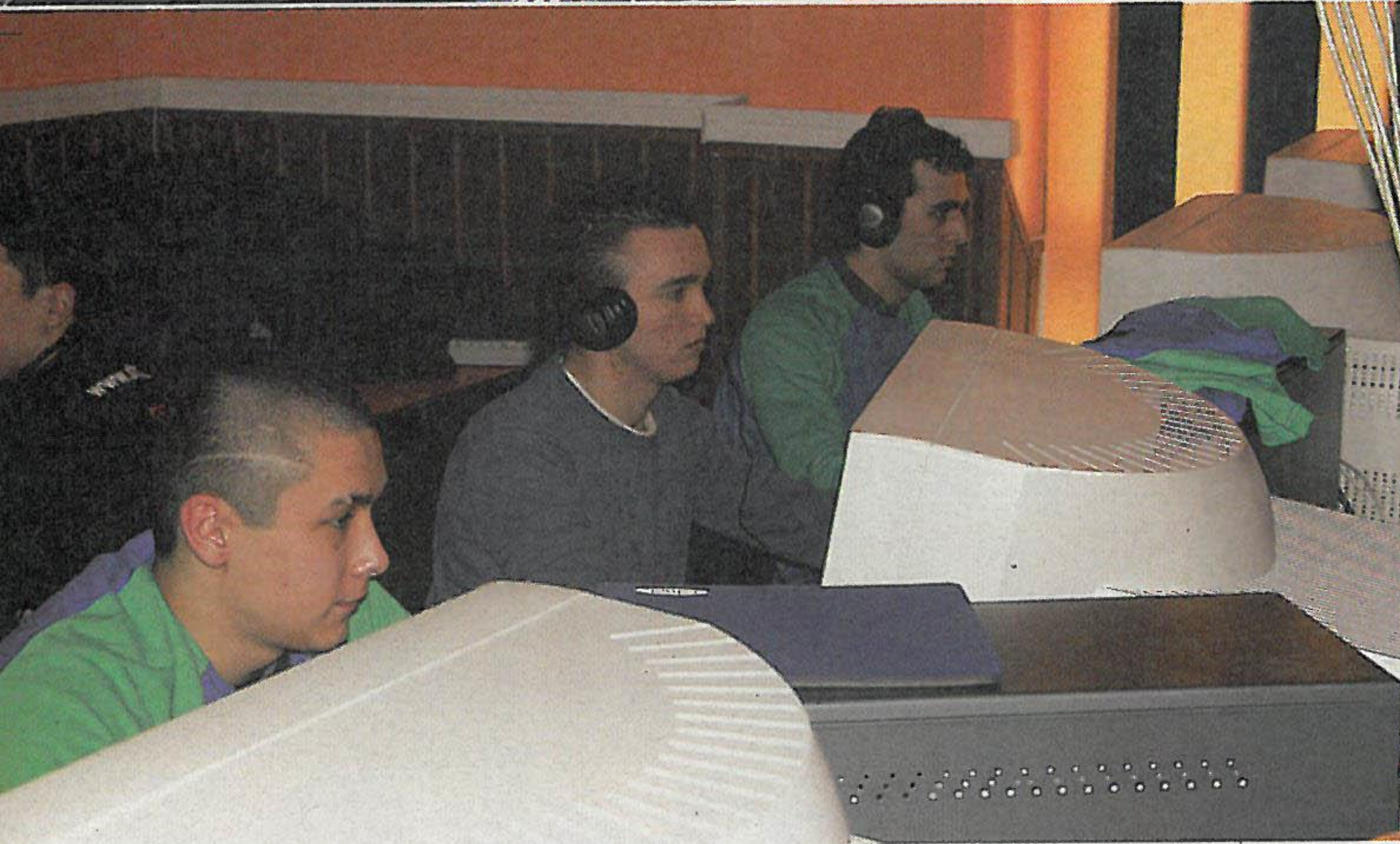
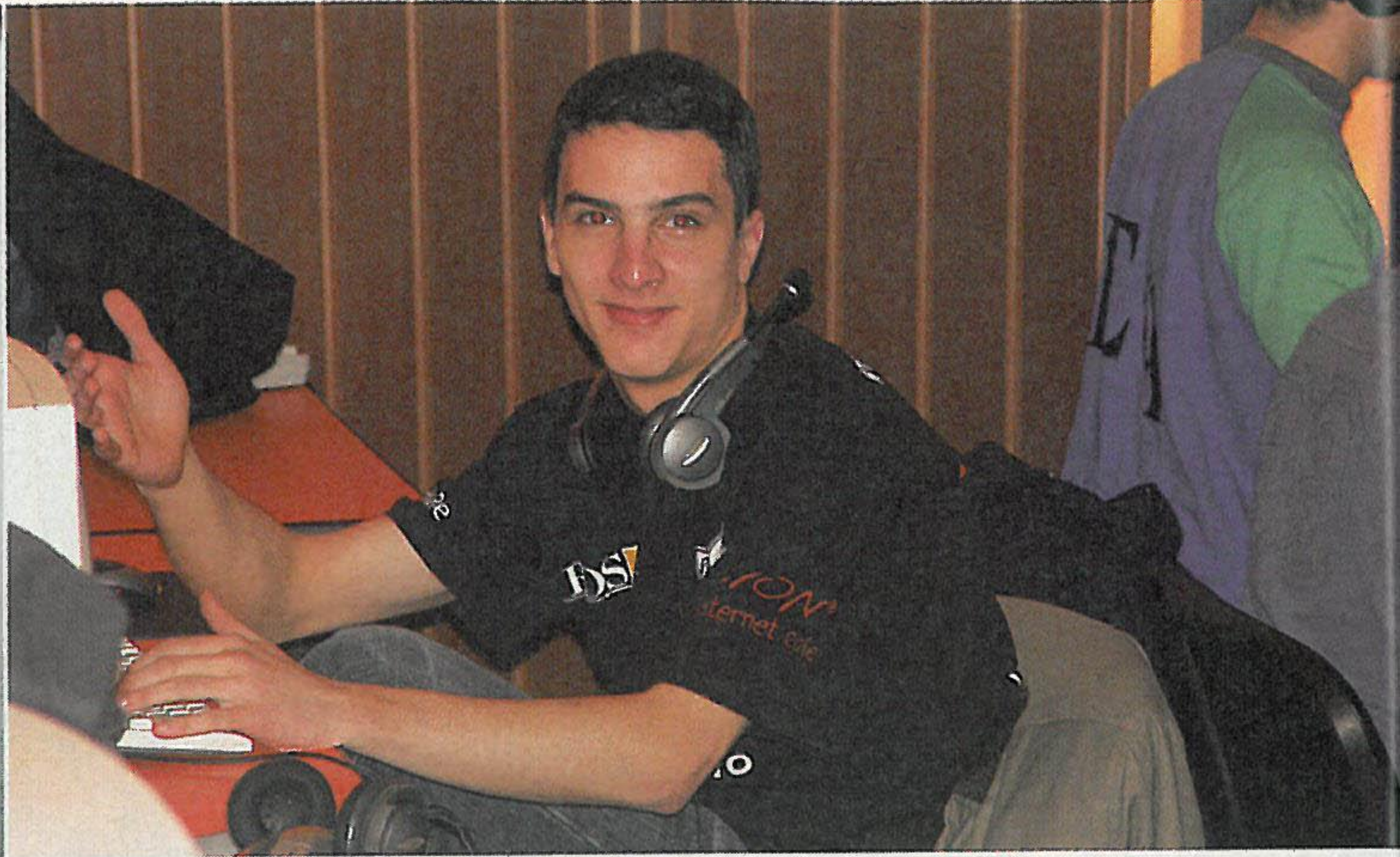
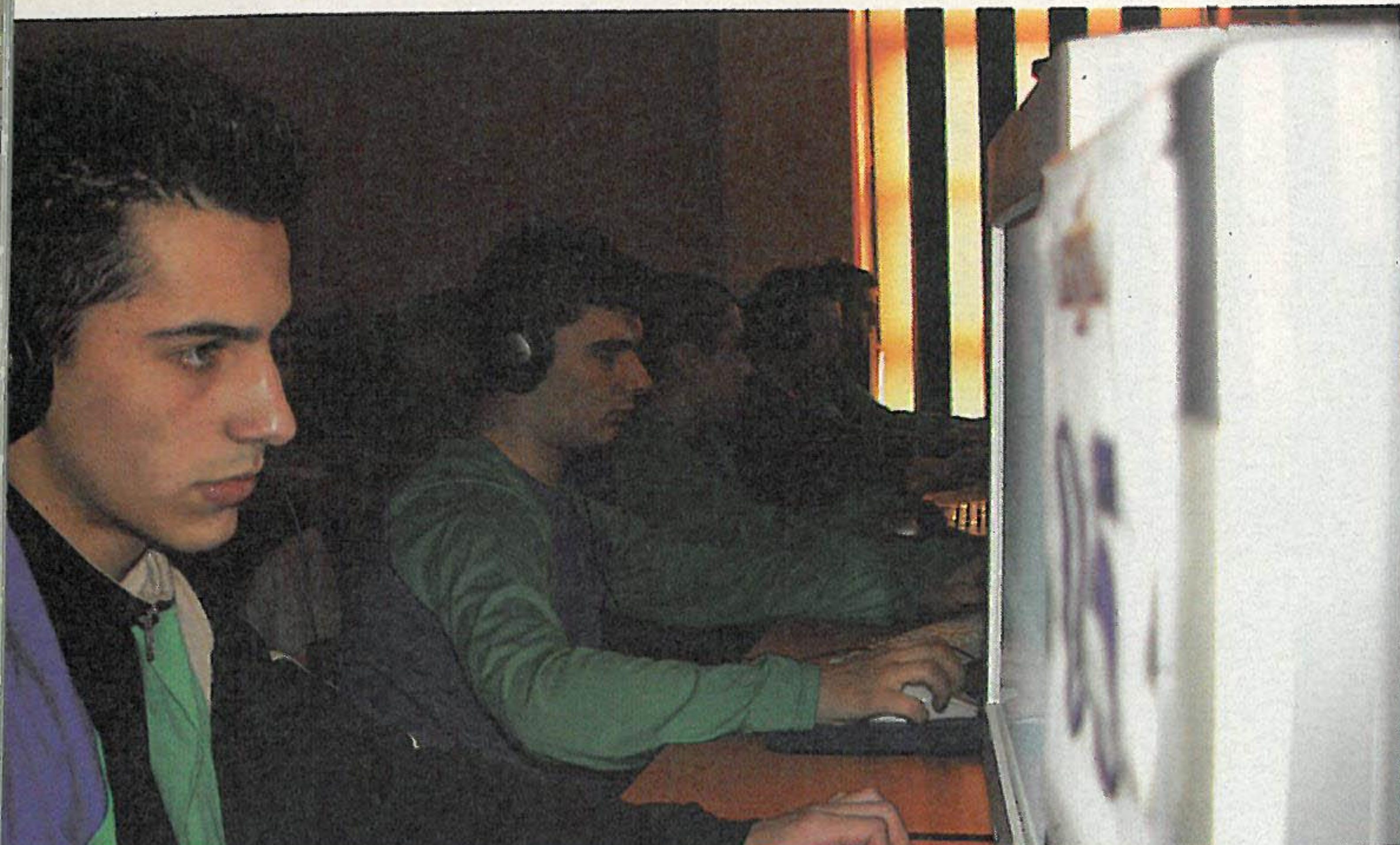
O particularitate a acestui LAN a reprezentat-o participarea unei echipe din Republica Moldova, CSG, complet necunoscută până atunci în tabloul gamingului românesc, care a surprins prin ocuparea locului IV, învingând echipe consacrate și considerate favorite. Discuția s-a purtat în limba engleză.

Am să vă rog să-mi spuneți câteva detalii despre echipă, CSG a reprezentat o surpriză plăcută la acest LAN.

Pushkin: Echipa s-a reunit sub această formă acum 3 luni, fiecare membru jucând anterior în alte clanuri, astfel dorind să creăm o echipă reprezentativă a Moldovei, cu cei mai valoroși jucători de aici. Prima participare la un concurs a fost Cupa Moscovei, însă rezultatele nu au fost pe măsura așteptărilor noastre, clasându-ne doar printre primii 20 din 64 de echipe înscrise. După acest eveniment, au survenit câteva schimbări în componența echipei și extinderea programului de antrenamente.

Line-up-ul de la acest eveniment este cel cu care activați în prezent?





Clasamentul concursului PGL LAN Bacău a fost următorul:

1. TeG (PGL - Divizia A) - premiu 1000\$
2. Pro (PGL - Divizia A) - premiu 300\$
3. -q- (PGL - Divizia B1) - premiu 200\$
4. CSG (Rep. Moldova)
- 5-6. AiM (PGL - Divizia A), D7 (PGL - Divizia A)
- 7-8. GODZ (PGL - Divizia B2), Eq (PGL - Divizia A)
- 9-12. ba (PGL - Divizia A), bluezone (PGL - Divizia A), Pingers (PGL - Divizia B1), fishbot
- 13-16. dTc (PGL - Divizia A), Frizerii (PGL - Divizia C1), BeforeChrist (PGL - Divizia B2), PEC (PGL - Divizia B1)
- 17-24. DeMuerte Bucuresti (PGL - Divizia C4), PCR, FdP (PGL - Divizia A), Viper/LiP, nRg (PGL - Divizia A), MtD (PGL - Divizia C2), SrO (PGL - Divizia A), DeMuerte Neamt (PGL - Divizia C2)
- 25-32. KnD (PGL - Divizia C2), CG (PGL - Divizia C3), L337 | GIGN (PGL - Divizia B1), BERG (PGL - Divizia B2), Level-1 (PGL - Divizia C4), Bluegate, Insomnia (PGL - Divizia D4), MiniM (PGL - Divizia B1, neprezentată)

Pushkin: Membrii prezenți aici sunt: Egor.P aka (PushKin), Gleb V. aka (termiK), Alex M. aka (Alex), Johan R. și Nikita A. . Andrew H aka (Dark.), care este titular în echipă, nu a putut fi prezent, din cauza unor probleme cu pașaportul, motiv pentru care l-am luat cu noi pe cel care este rezervă în echipă.

Cum de v-ați hotărât să participați la un eveniment gaming în România?

Pushkin: Meritele sunt ale managerilor echipei, CSG|HROMA și CSG|Shneider, care au făcut posibil acest lucru.

Primul meci cu o echipă de top10 în România și victoria au atras atenția asupra voastră...

Pushkin: Nu prea am fost priviți cu simpatie de gamerii români. Înainte de meci știam că e echipă de top 10 și că nu va fi ușor, dar ne-am concentrat și am învins. Un alt meci care ne-a speriat puțin a fost cel cu Eq, despre care cunoșteam că au învins 4k la ESWC; strategia noastră pe de_nuke se pare că a fost bună și astfel i-am bătut.

Din câte știu, e prima voastră participare la un eveniment gaming în România, ce părere aveți despre valoarea jucătorilor și nivelul organizatoric?

Pushkin: Organizarea e SUPERRR! În plus de asta, toți membrii PGL au fost deosebit de amabili. Nivelul calitativ al jocului e foarte ridicat, echipele din România sunt interesate în antrenamente, desfășoară PCW-uri (n.r.: meciuri de antrenament), faptul că TeG s-au clasat pe locul

IV la Campionatul Mondial WCG Coreea 2003 demonstrează că echipele românești sunt bine pregătite.

Aveți sponsori? Cât de greu este să găsești sponsori în gaming în Moldova?

Pushkin: Sponsorii noștri sunt clubul Nika și portalul www.counter-strike.md. În Moldova e extrem de greu să găsești sponsori. Însă le putem mulțumi managerilor noștri pentru sprijinul pe care îl avem. Bineînțeles că visul oricărei echipe este de a avea condiții oferite prin sponsorizări, atunci crește elanul de a face eforturi să-ți demonstrezi calitățile, știind că ești apreciat pentru ceea ce faci.

Cu ce gânduri plecați din România?

Pushkin: Marele nostru regret e că pe parcursul competiției nu s-a ivit ocazia de a avea meci cu TeG, ne doream mult acest lucru.

După această primă participare pe scena gamingului competițional românesc, prezența voastră va deveni continuă?

Pushkin: Bineînțeles! Abia așteptăm anunțarea următorului LAN pentru a ne înscrie.

Care este motto-ul echipei CSG?

Pushkin: „Beavers and ducks!!”

A CONSEMNAȚ MIRELA GALEȘ

SAMSUNG



DigitAll *challenge*



Preliminariile Samsung WCG 2004 România
1 Februarie - 1 Iunie

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.com

www.pgl.ro www.worldcybergames.org info@pgl.ro

34 de FPS-uri pentru 2004!



1. Doom 3 (id Software / Activision; nu înainte de luna mai 2004)

Continuarea seriei de către id Software, cu un engine grafic de excepție, dar și cu un ritm de dezvoltare foarte lent. Cu siguranță, unul dintre marile titluri ale lui 2004. Atenție: proaspăt semnatul parteneriat cu Nvidia ne îndeamnă să cumpărăm plăcile video GeForce de ultimă generație!



2. Far Cry (Crytek / Ubi Soft; 25 martie 2004)

Engine 3D impresionant, atmosferă de Rapa-Nui, dar cu cartușe și marines în loc de blestemații tănari de la Tropice și un ușor iz de Insula Doctorului Moreau. **Far Cry**, a cărui versiune preview ne-a lăsat impresia apariției iminente a unei noi referințe în FPS este cel mai așteptat joc al primei părți a anului 2004!



3. Half-Life 2 (Valve / Vivendi Universal Games; septembrie 2004)

După o anunțare surprinzătoare la E3 2003, un tam-tam colosal, o fentă a datei de apariție și, în fine, un furt al codului sursă, **Half-Life 2** ar trebui să apară, totuși, în 2004. Când va fi marele eveniment? Greu de spus. Îl așteptăm însă cu tastaturile și cu mouse-urile curate și mai avem timp pentru achiziționarea unei plăci video ATI Radeon, de ultimă generație. Așa ni se recomandă!



4. Joint Operations: Typhoon Rising (Novalogic / Ubisoft; trim. II 2004)

Un fel de **Battlefield 1942**, care-și dă întâlnire cu **Delta Force** la barul din colț! Un conflict politic în Indonezia anului 2006, vehicule, vegetație luxuriantă, acțiuni în forță, toate acestea ne vor întâmpina în jocul celor de la Novalogic. Ar putea ieși ceva bun din toate aceste ingrediente.



5. Medal of Honor: Pacific Assault (EA Games / EA; Trim. IV 2004)

Despre **Pacific Assault** știm destul de puține lucruri. Cert este că jocul va avea un engine 3D nou-nouț și că ne va pune în pielea unui soldat american, aflat în prima linie încă de la atacul de la Pearl Harbor. Supraviețuind ca prin minune atacurilor kamikaze, eroul nostru va participa la bătălia de la Guadalcanal, pentru a lupta apoi pe plajele de la Tarawa.



6. Men of Valor: Vietnam (2015 / Electronic Arts; trim. III 2004)

Realizat de producătorii lui **Medal of Honor: Allied Assault**, jocul va marca războiul din Vietnam. Cum? Cu un total de 20 de arme de ambele tabere, vehicule care vor putea fi conduse și un plus de realism și măceluri față de **MoH:AA**, credem că mult mai bine decât celelalte titluri ambientate în această perioadă.



7. Painkiller (People Can Fly / DreamCatcher; martie 2004)

Painkiller nu este prea cunoscut publicului larg, dar, dacă veți jucați demo-ul, veți vedea că poate fi marea surpriză a primei părți a anului 2004. Jocul este un amestec de acțiune a la **Serious Sam** și gameplay și atmosferă **Quake**. Inamicii nu se mai termină, acțiunea nu te lasă să-ți tragi sufletul: sperăm că multiplayer-ul va fi la înălțimea ambițiilor producătorilor. Le ținem pumnii strânși!



8. S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Chernobyl (GSC Game World / THQ; mai 2004)

S.T.A.L.K.E.R. ar putea fi unul dintre cele mai inovatoare jocuri ale acestui an. Trebuie remarcat că producătorii nu-l consideră un FPS pur sânge, ci mai degrabă un amestec de FPS și RPG. Păi da, va trebui să mănânci, să dormi, să faci alianțe, să cumperi și să vinzi materiale, toate acestea în zona iradiată, din jurul Chernobylului, Vania, dragă!



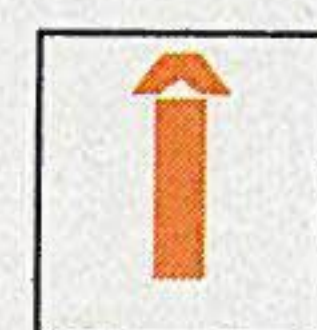
9. Thief: Deadly Shadows (ION Storm / Eidos; 2004)

Urmarea legendarului joc care a inventat practic genul stealth FPS. Vom intra din nou în pielea lui Garrett, care este cel mai mare hoț al tuturor timpurilor și este implicat acum într-o profeție. Keepers, grupare din care a făcut parte, sunt convinși că Garrett va avea un rol cheie în păstrarea echilibrului între gruparea preoților fanatici ai Hammers și cultul Pagans.



10. Vampire The Masquerade: Bloodlines (Troika / VU Games; sept. 2004)

FPS/RPG bazat pe celebrul RPG **Vampire: The Masquerade** și care va utiliza Source Engine-ul lui **Half-Life 2**. Dacă ne gândim la experiența pe care o au cei de la Troika în RPG (fondatorii său au creat **Fallout!**), ne apare un zâmbet de fericire pe buze. Dinspre partea FPS-ului, însă... mai vedem!



n ciuda unei ofensive puternice a consolelor de ultimă generație, anul

2003 a fost unul dintre cei mai prolifici ani în ceea ce privește jocurile PC. Nu se poate spune că ar fi lipsit titlurile de calitate, mai ales către finele anului, dar, deh, consumismul și comercialul își extind tentaculele și bântuie tot puturos și pe PC-uri! Sectorul "istoric" al celui mai îndrăgit gen, FPS-ul, a fost unul plin ochi de titluri... care mai de care mai proaste! Timpurile sunt grele pentru pasionații mai vechi întrale genului, cei care nu mai îngurgitează toate mizeriile intitulate cu nerușinare "First Person Shooter". Ne așteptam să apară nume de rezonanță ca **Doom 3** sau **Half-Life 2**... N-a fost să fie! Între primele video-uri publicate la E3 de anul trecut, **Half-Life 2** și-a arătat colții de monstru tehnologic: noul engine Source pare să fie capabil să pulverizeze orice record precedent în materie de calitate grafică și, din mariajul cu engine-ul Havok promitea atingerea unui nivel de interactivitate halucinant. Cealaltă pasăre rară: **Doom 3**! Au curs fluvii de cuvinte despre acest joc care ține să ne înspăimânte într-atât de mult încât ne aduce în pragul infarctului prin amânările sale și incertitudinea datei de apariție. Cert este un lucru: **Doom 3** este pretențios nevoie mare! Nu se vrea o simplă proiecție în secolul 21 a joculețului care, la începutul anilor '90, a schimbat istoria industriei de jocuri și a introdus pe PC genul cel mai prolific al ultimului deceniu. Dar, atât **Half-Life 2** cât și **Doom 3** poartă nume mari, ceea ce este extrem de periculos, ambele fiind pândite de capcana deziluziei în sânul gamerilor care știu cu ce se mănâncă. Simpla rostire a celor

două titluri ne face părul măciucă, pielea de găină, unora le smulge chiar o lacrimă de nostalgie la gândul zecilor de ore petrecute în fața calculatorului cu o sesiune suspendată amenințător deasupra capului sau, mai rău, cu "Re"-uri datorate pasiunii dezlănțuite de jocuri care au scris preistoria PC Games!

Totuși, ce ne aduce anul 2004? Dar prima parte a lui? Chiar dacă a început mai timid, 2004 ar trebui să sară "la cap" cu o groază de titluri care să te facă să-ți stea mașina în loc, nu alta! Verdictul pentru luna în curs este: **Far Cry** și **Painkiller**. Primul a fost una dintre revelațiile anului trecut. Beneficiind de serviciile unui engine pentru care definiția de "spectaculos" este prea săracă și de un engine fizic propriu (care înlocuiește tehnologia Havok), **Far Cry** este un FPS foarte silitor, în care sunt înmănunchiate o groază de idei din celelalte mari titluri așteptate: folosești vehicule și arme realiste, ai parte de acțiune frenetică de stampă futuristă, un AI care te face să-ți muști buzele de ciudă (marines coborând pe frânghii – de la necazurile provocate de aceștia lui Gordon Freeman nu am mai văzut o asemenea violență!), totul încrustat într-un story care amintește puternic de **Half-Life**, în niveluri interioare care-ți provoacă temerile primare, a la **Doom** și niveluri exterioare care nu seamănă cu nimic din ce am văzut înainte... De unde a răsădit acest FPS? Cum de a fost terminat într-un termen atât de scurt? Uitați-vă la renașterea Germaniei de după cel de-al doilea Război Mondial și va fi suficient! Pune-i pe nemți la treabă și vei vedea ce poate să iasă și, mai mult, în ce perioadă de timp se poate face treabă ca lumea! Celălalt candidat, **Painkiller** este un FPS de stampă horror-fantasy, care te plasează în pielica unui fel de Dylan Dog alternativ, care a fost ucis într-un incident stradal. Nefecitul a rămas blocat undeva, într-un soi de Purgatoriu, între Rai și Iad, unde trebuie să lupte împotriva unor horde întregi de Demoni, în tentativa de a opri un război. Pain Engine arată al naibii

11. Call of Cthulhu (Headfirst Prod. / Bethesda Softworks; undeva, în gerurile lui 2004)

Chris Gray și-a descris jocul ca pe un amestec între **Resident Evil** și **Silent Hill**, cu o atmosferă încărcată, de **Half-Life** și **Deus Ex**, în ceea ce privește partea de acțiune FPS. Anunțat în decembrie 1999, **Call of Cthulhu** este prevăzut oficial pentru primăvara lui 2004. Ne-ar mira însă o apariție deodată cu ghioceli, dată fiind tăcerea așternută în jurul jocului. Oricum, originalitatea lui ne transmite o adevărată febră a așteptării.



12. Cleric (Plutonium Games; 2004)

Dezvoltat de o mână de bărboși, Cleric este un amestec de FPS și RPG, care utilizează diferite principii teologice și în care va trebui să stăpînim răul în Rusia secolului XVI. Sperăm că Inchiziția jocurilor nu va pune la index acest titlu, pe care nu ne putem înfrîna să-l dorim și pe PC-urile noastre.



13. CS: CZ (Rogue / Valve / Gearbox / Ritual / Turtle Rock / VU Games; 23 martie 2004)

Zbuciumată poveste: **CS: CZ** este la al cincilea producător și VU Games pare abia acum gata să atace rafturile magazinelor. Dacă ținem cont de faptul că inovațiile care trebuiau să-i umple ranița au completat-o pe cea a lui **Counter-Strike 1.6**, nu ne mai rămân decât firimiturile unor misiuni singleplayer (făcute de Ritual) și un bot (făcut de Turtle Rock).



14. Dead Man's Hand (Human Head Studios / Atari; Trim. I 2004)

Un FPS cu aromă de western, hmm, nu sună deloc rău! În orice caz, Atari își pune multe speranțe în acest joc din moment ce îl dezvoltă acum și pentru PC. Joculețul este construit pe engine-ul de **Unreal Tournament 2003**; așteptăm cu nerăbdare cele 20 de misiuni singleplayer, în care să lovim de pereți ușile mizerabile ale unui saloon la fel de mizerabil și să ne duelăm în praful uliței principale din Machin Town!



15. Hannibal (Arxel Tribe; trim. II 2004)

Uitat de toată lumea, **Hannibal** este un joc desprins din licența eponimă, de mare succes. În Florența vom intra în pielea agentului FBI Clarice Startling care încearcă să-l prindă pe Hannibal Lecter. Jocul este dezvoltat pe engine-ul 3D Jupiter, care este o creație Arxe Tribe și nu are a face cu Jupiter de la Lithtech. Cum Arxel Tribe nu mai dezvoltă încă FPS-uri, păstrăm niște dubii în privința acestui titlu.



16. Helix Core (Fill Rate; probabil la sfârșitul anului 2004)

Helix Core este unul dintre cele mai ascunse FPS-uri din această listă. Un popor oprimat are bătaie de cap cu un tiran fascist și rău. Tirorul fascist și rău s-a plictisit de poporul oprimat, care se plânge tot timpul că este... oprimat. Izbucnește războiul interstelar, toată lumea vrea capul, nu al lui Moțoc, ci al lui Roger Rab, se formează unități speciale care să-i ucidă pe cei răi. Punct!



17. Hostile Intent (Aware Entertainment; sfârșitul anului 2004)

Intrăm în rândurile unei echipe secrete a guvernului american, care trebuie să lupte contra unui geniu al răului (anarhist, de felul său), care vrea să domine lumea și care se îndeletnicește cu hackerit-ul, maică. Jocul seamănă cu o glumă și ne îndoiim că va apărea într-o bună zi... Este al "n"-lea FPS pseudo-realist, care are parte de cel mai debil scenariu, pe care putea să și-l imagineze Tom Clancy, totul fiind ambalat într-o grafică de mizerie.



18. Kreed (Burut / Russobit-M; va apărea cândva în 2004... creed eu!)

Kreed este una dintre marile decepții ale anului trecut: anunțat acum doi ani, părea un titlu care va sparge tiparele, chiar oleacă original. Eh, dar timpul și-a lăsat amprenta și Kreed s-a pocit, ba mai mult, s-a prostit și acum speră în găsirea unui publisher dincolo de granițele Maicii Rusia, unde se vinde începând din vara anului 2003. Tot în Rusia va apărea și un add-on, pe nume **Battle For Savitar**, care va vedea zorii zilei în 2004.



19. Mortyr 2 (Mirage Media; cândva, în 2004)

Urmarea, exclusiv singleplayer și tot cu naști (care trebuie neapărat să o ia în freză) a ceea ce a reprezentat cel mai prost joc al tuturor timpurilor. Decența mă împiedică să mai comentez: efectiv... părerea mea!



20. Nexuiz (Alientrap; trim. II 2004)

Este un FPS bazat pe o versiune ameliorată a engine-ului de **Quake II**. Va fi gratuit și va rula sub Windows și sub Linux. Jocul ar trebui să fie un simplu deathmatch în multiplayer, care să suporte până la 64 de jucători pe vreo 20 de hărți. Ar putea fi al naibii de distractiv... dacă ar apărea vreodată în comerț!



21. Nitro Family (DelphiEye; trim. II 2004)

Un FPS hâtru, de-a dreptul și foarte distractiv. El se descrie singur ca un FPS hardcore, care focalizează pe cele mai absconse dorințe ale omului (adică tălă, violența, senzualitatea și dragostea (mersi, amicilor Freud&Jung!). Totul apare în manieră umoristică și te antrenează într-o atmosferă demnă de un film de second hand.



22. Nitro Family Online (DelphiEye; trim. III 2004)

Un MMOFPS în lumea **Nitro Family**. Original, dar îmi imaginez mai degrabă o destinație finală către piața MMORPG-urilor din Coreea de Sud (că în Nord mustesc comuniștii), unde seria **Lineage** face ravagii.





23. Psychotoxic (Nuclear Vision; trim. II 2004? Fără glumă!)

Prevăzut să apară în septembrie 2003, **Psychotoxic** are un destin trist, pentru că a și fost anulat de editorul său german. Producătorul a reușit să cumpere drepturile, să-l termine și acum caută un editor brav care să publice jocul. Vă amintesc că ne vom juca cu moartea, în sensul că va trebui să o... ucidem! Moarte morții!



24. Sabotage 1943 (Replay Studios; 2004, dacă nu-i sabotat!)

Despre **Sabotage 1943** nu știm prea multe, decât că este în mare întârziere, că va avea un engine 3D producție proprie (care redă foarte bine umbrele și luminile dinamice) și a cărui acțiune va avea loc în Franța ocupată de germani în 1943. Pentru moment, modul multiplayer nu este prevăzut.



25. Serious Sam 2 (Croteam; 2004)

Dotat cu un engine 3D nou, **Serious Sam 2** (a nu se confunda cu **The Second Encounter**, care era partea a doua a primului **Serious Sam**) rămâne încă destul tăcut și îi place să se lase așteptat. Suntem curioși să vedem ce-o fi de capul, mușchii și dezmembrările lui!



26. Shadow Ops: Red Mercury (Zombie Studios / Atari; Trim. IV 2004)

Un FPS militar, cu un story hollywoodian, plin de arme grele, totul fiind dezvoltat de băieții (slăbuți) care au comis deja (mediocra) serie **Spec Ops**. Chiar dacă nu ne putem imagina Zombie Studios creând un joc bun, cel puțin vedem că scenariștii au umor: lupte de cocoși (serious!) și urmăriți într-un Citroen plin cu marines... ce mai, Mărinu' și Umbra!



27. Söldner (Wings / JoWood; mai 2004)

Söldner este un joc de acțiune tactică și un amestec de FPS, TPS și simulator de mașini. În principal orientat spre multiplayer, **Söldner** va suporta până la 128 de jucători. Există o singură hartă, mare, hăt, de 2500 Km2 pe care ne vom putea plimba pe jos, cu jeepul, tancul, elicopterul sau avionul, din care vom putea sări cu parașuta. Din câte am văzut până acum, gamepay-ul este mai lent decât **Counter-Strike**, dar mai rapid decât **America's Army**.



28. Star Wars: Battlefront (LucasArts; aprilie 2004)

Ultimul născut de la Lucas Arts consacrat licenței Star Wars, **Battlefront**, este un joc produs de Pandemic Studios, care se înscrie perfect în genul inventat de **Battlefield 1942**. Împrumutând multe elemente atât de la prima trilogie Star Wars, cât și de la următoarele două episoade, jocul ne va oferi stormtroopers în luptă contra clonelor sau rebeli care trebuie să înfrunte droizi. **SW: Battlefront** va aduce în arenă până la 64 de jucători, care se vor extirpa cu zâmbetul pe buze.



29. Star Wars: Republic Commando (LucasArts; vara 2004)

Despre **SW: Republic Commando** știm că utilizează Unreal Engine și că ne va îmbrăca în armura unui dur din trupa de elită Republic Special Operations. Eh, dar viața de comando e amară și menținerea ordinii în Univers nu-i chiar floare-la-urechea clonei! Îl așteptăm cu interes.



30. Tribes: Vengeance (Irrational Games / VU Games; trim. IV 2004)

Un joc foarte așteptat: hărți imense, jet-packs, grafică frumoasă și gameplay-ul lui **Tribes**. De la 2 la 32 de jucători vor popula hărțile, dar **Tribes: Vengeance** se va focaliza pe echipe. Jocul va avea și o campanie singleplayer, dar tot în multi e distracția!



31. Vivisector (Action Forms; 2004)

Un joc de acțiune simpatic care se desfășoară pe o insulă plină ochi de animale modificate genetic și înarmate până-n colți. Primele imagini ne amintesc de **Serious Sam**. Engine-ul 3D se numește AtmosFear și permite crearea de hărți outdoor vaste. Jocul are totuși un aer mai puțin amuzant decât **Nitro Family**.



32. Xenos (Deep Shadows; 2004)

Xenos este o încrucișare de RPG/FPS în care ne vom plimba liberi printr-o regiune de 25 km, cu elicoptere, tancuri și jeepuri. Momentan fără editor, acest FPS dezvoltat de băieții care au produs **Codename Outbreak** se înfruptă cu unele concepte din conserva precedentă: libertate de acțiune, mini-geust-uri... De data aceasta, Columbia este zona în care va trebui să ne găsim sora răpită de niște traficanți imputiți.



33. You are Empty

FPS-ul se află în dezvoltare la rușii de la Digital Spray Studios. Vom pătrunde într-un Soviet din anii '50 sau '60 (oricum, e cam același lucru!) și va trebui să supraviețuim unui experiment comandat de mahării guvernului sovietic: transformarea locuitorilor Sovietului în supraoameni comunisti. Cu alte cuvinte, ne vom plimba printre mutanți. Ia te uită, exact ca-n **S.T.A.L.K.E.R.**! **You are Empty** utilizează DS2-Engine al Digital Spray Studios și are deja publisher în Rusia.



34. The Triangle

Al doilea FPS dezvoltat de rușii de la Digital Spray Studios, de data aceasta situat pe undeva prin Triunghiul Bermudei. Vom face pe exploratorii și vom descoperi temple, palate și alte minunății ale unei civilizații dispărute. Ah, scopul jocului este masacrarea întregii populații ostile, fapt care se dovedește o abordare sociologică și etnologică deloc "politically correct", dar care are adepți în toată lumea... încă! Jocul va folosi același motor, DS2-Engine.

de bine... dar cred că deja v-ați distrat copios cu demo-ul de pe CD! Chiar dacă s-ar putea să dubitați de sănătatea mea mintală, trebuie să vă spun că pentru mine a fost ca o revenire la vremurile bune, în care killăream la greu tot soiul de ghighigoie, râzând cu lacrimi (mai ales la fazele cu vrăjitoarele călare pe măhuri, care-ți survolează blajin chelia și pe care trebuie să le dobori din zbor!), sau chinuindu-mă cu câte-un boss de nivel ieșit parcă din tiparele lui Wolfenstein 3D.

Cred că suntem cu toții de acord că laurii FPS-urilor ambien-tate în cel de-al Doilea Război Mondial pot fi acordati fără remușcări lui **Medal of Honor: Allied Assault**, care a reîmprospătat practic genul. Amestecul său de realism și acțiune care nu te lasă să-ți tragi suflul l-a făcut imediat popular și, oarecum, a deschis calea unor titluri care combină tactica cu acțiunea "de front" ambientate în cel de-al Doilea Război Mondial. În această continuare, ne vom deplasa de pe câmpurile de bătălie ale bătrânei Europe pentru a trăi teribilele momente ale atacului de la Pearl Harbor sau ale bătăliei de la Guadalcanal. Între noutățile cu care vine, **PA** ne arată un engine nou, dezvoltat în "casă" la EA, care a apelat la alții doar pentru implementarea "obiș-nuitului" engine fizic Havok. Pre-zența acestuia va avea o valență tactico-strategică grație creșterii interac-tivității: exploziile vor putea rupe copacii etc. **MoH: Pacific Assault** nu va revoluționa genul, dar va fi primul FPS din școala "realistă" care se va urni pe un engine de generație nouă. Să vedem cum va evolua genul de la această răs-cruce încolo!

În afară de acestea, v-aș putea semnala încă vreo 25 de FPS-uri mari și late, care au fost anunțate pentru 2004 și, iaca, vreo alte aproape 30 care nu au încă o dată de apariție exactă? În următoarele pagini voi încerca să fac un scurt apel al bocancilor, așa, să vedem ce și cât așteptăm.

BRUSC WILLIS

cipri@pcgames.ro

În proiect: 28 de FPS-uri!

A

cu' că am terminat cu FPS-urile care ne pândesc în anul 2004, cred că nu strică să aruncăm o privire peste titlurile care ar putea apărea din 2005 încolo. **Operation Flashpoint 2**, **Hollow**, **Quake IV**, **Call of Duty 2** și nelipsitul **Duke Nukem Forever** sunt câteva dintre cele mai așteptate joculețe, care sperăm să poposească într-o bună zi și

pe PC-urile noastre. Altele, ca **Aliens vs. Predator 3**, **Deus Ex 3** sau **Far Cry 2** sunt încă în stadiul de zvon, așa că nimic nu ne împiedică să le adresăm cele mai

bune gânduri ale noastre și să le dorim apariția înainte de intrarea României în UE.

1. Aliens vs. Predator 3

Încă nu se știe nimic despre AvP 3, în afara faptului că Fox Interactive i-ar fi început deja producția. Data de apariție? Într-o zi frumoasă, poate!

2. Black

Un FPS pentru console care vine taman de la Criterion Games. Anunțarea sa lapidară, în iulie 2003 rămâne, cel puțin pentru moment, singura sa apariție în media.

3. Bloodline

Un FPS horror, care este în producție la cehii de la Zima Software de mult, mult timp, mai exact, de acum vreo trei ani. S-ar putea să apară în 2004...

4. Call of Duty 2

Urmarea lui **Call of Duty** a fost anunțată de Activision luna trecută. Nu va apărea înainte de anul 2005, cu atât mai mult cu cât dezvoltarea sa nu pare să fi început, Infinity Ward concentrându-se mai degrabă asupra lui **Finest Hour**, versiunea Xbox a lui **Call of Duty**.

5. Dead next Door

Un FPS horror cu buget redus (atât de redus încât utilizează AMP II de la 4D Rulers ca engine 3D) și dezvoltat de o echipă de noi veniți, The Zombie Squad. Ne îndoiim că va apărea într-o bună zi.

6. Deus Ex 3

Warren Spector și Harvey Smith gândesc mult la ION Storm. Dacă o să apară jocul, atunci fiți siguri o va face peste ani și ani.

7. Dreadnoughts

Anunțat acum trei ani, **Dreadnoughts** a fost anulat anul trecut. Totuși, Xenopi, producătorul său nu a abandonat proiectul și continuă să caute editori. Jocul ar trebui să fie un FPS tactic multiplayer futurist bazat pe clase de vehicule.

8. Duke Nukem Forever

Veteranul listei. Se află în dezvoltare la 3D Realms încă din 1997 și, anul acesta va sărbători cei șapte ani de acasă. Nu credem să apară până la anu'.

9. Far Cry 2

Primul episod e pe punctul să apară și se zvoneste că Crytek speră deja să dezvolte o parte a doua. Când? Ne se știe.

10. Hollow

Prevăzut pentru începutul anului 2005, **Hollow** este dezvoltat de studioul sloven ZootFly, al veteranilor de la Arxel tribe și dispune de un engine 3D propriu, Xubl Engine. S-ar putea să fie o surpriză plăcută.

11. Hybrid

Un FPS science-fiction dezvoltat de englezii de la Vulcan Software. Ar fi trebuit să apară la sfârșitul lui 2003, dar...

12. Kingpin 2

Șoptită prin septembrie trecut, dezvoltarea unei urmări pentru **Kingpin**-ul celor de la Xatrix (transformat de atunci în Grey Matter) pare să fi luat prost startul datorită problemelor financiare recente ale Interplay.

13. Marine Sharpshooter II

JarHead Games a anunțat, cu o bucurie incredibilă în glas, un joc care băieții cred va depăși limitele esenței genului FPS: **Marine Sharpshooter III**! Evident că **MS II** va fi o continuare și ne va permite să facem pe soldații apărători ai democrației în Africa.

14. Military Occupation Speciality

Un MMOFPS a cărui dezvoltare pare să stagneze. Avem dubii serioase asupra viitorului său. Sharkbyte Software păstrează o tăcere de mormânt.

15. Neuro

Neuro este un FPS cyberpunk care se desfășoară în universul Homeplanet, RTS-ul rușilor de la Revolt Games. Cu o grafică de pluton, cu un scenariu bun... mai vedem noi!

16. Operation Flashpoint 2

Prevăzută pentru 2005, continuarea FPS-ului tactic de la Bohemia Interactive se va desfășura, între altele, în Europa centrală, în Africa și Vietnam, cu un nou engine 3D.

17. Pariah

Digital Extremes, studioul care creștea în umbra celor de la Epic Games și-a dobândit independența și a anunțat primul său FPS, **Pariah**

18. Quake IV

Oficial, **Quake IV** este prevăzut pentru o dată care începe în aprilie 2005 și se termină în martie 2006. Jocul nu are cum să apară în 2004: pe de o parte id Software nu a terminat încă **Doom 3**, pe de alta, Activision nu va scoate două jocuri asemănătoare!

19. Sabotage

Un FPS cyberpunk canadian. Acum un an a apărut un demo, dar care era departe de a fi un "copil teribil". Insane Logics, producătorul jocului, au un aer cam detașat de lume, viață, materie, spațiu și timp.

20. Shadow of the Sun

Un FPS în care faci pe vampirul îndrăgostit de o femeie. De câteva luni bune, site-ul producătorului, HotHead Studios este închis și priomite un viitor anunț... important.

21. Sin II

Urmarea FPS-ului de la Ritual se dezvoltă acasă și încă stă cu părinții. În ciuda engine-ului 3D nou-nouț, fabricați proprie, nici un editor nu și-a aruncat încă buzdușul către poarte celor de la Ritual.

22. Sniper Elite

O sub-specie de joc despre care nu mai știm nimic de câteva luni bune. Editorul său, Wanadoo Editions a fost înfulecat de MC2 Entertainment și, de atunci, pauză...

23. Specnaz: Project Wolf

Un FPS tactic care vine taman din Slovacia și care are o alură de **Ghost Recon** în care faci pe rusul. În octombrie trecut, Byte Software anunța că Specnaz va avea și un site!

24. System Shock 3

Povestea spune că Warren Spector și-a contactat prietenii de la Looking Glass (împrăștiați care mai de care la Irrational Games, ION Storm și Vicarious Vision) pentru a realiza un al treilea **System Shock**. Sunteți pro? Noi nu suntem contra!

25. Team Fortress 2

Copilașul **Team Fortress 2** are deja frageda vârstă de cinci anișori... de întârziere și marchează începutul unei povești de dragoste care s-a înfiripat între Valve și Valve!

26. Toon Army

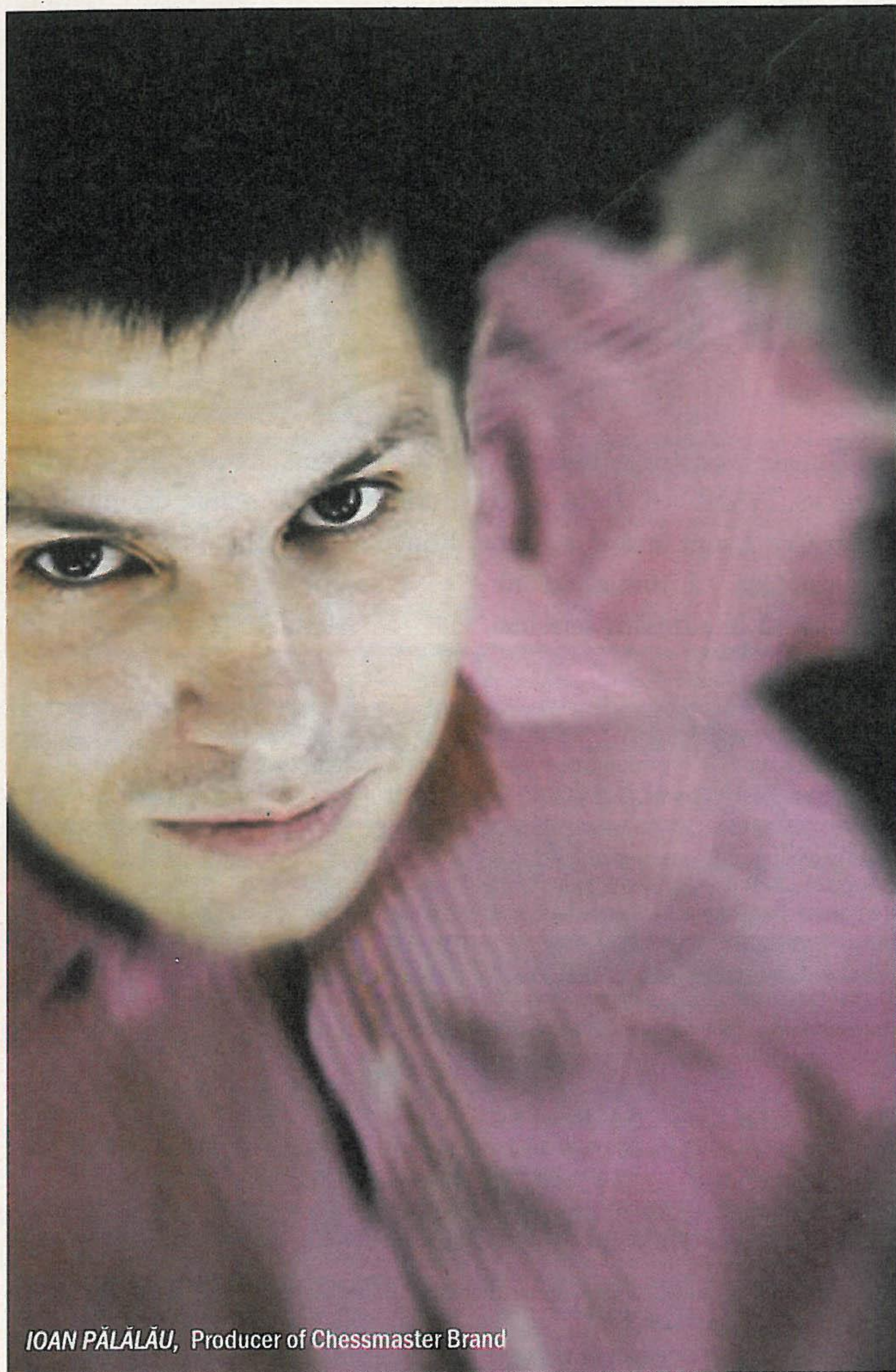
Vreți să vedeți cum poate ieși o mâncare interesantă? Păi, luați Brat Design, producătorul lui **Breed**, tranșați o costită de WWII, apoi vărsați o doză bună de comic a la **Worms** și nu uitați să răzuți puțină grafică de desen animat.

27. Urban Dominion

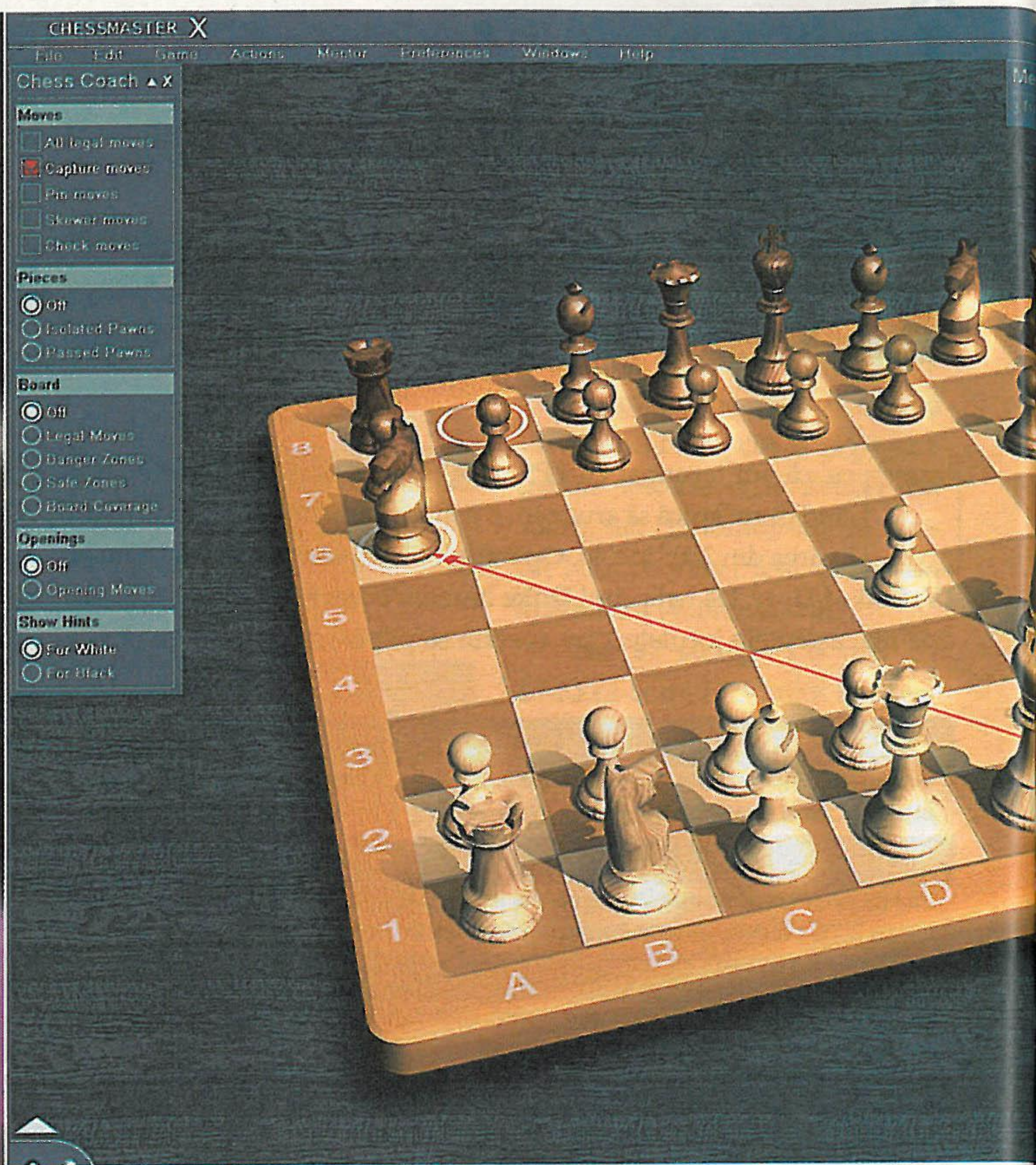
Este un MMOFPS care are la bază engine-ul de **Quake II**. Cel puțin teoretic, pentru că, în realitate poate fi o glumă masivă. În aprilie trecut, s-a descoperit o găurică de siguranță care a împiedicat lansarea beta testului.

28. Zombies

FPS horror dezvoltat de francezii de la Krysalide. "Lio garson" îi prevăd vreo 20 de ore de joc și cred că va apărea pe la începutul anului viitor. Să vedem ce-o avea în mână.



IOAN PĂLĂU, Producer of Chessmaster Brand



Ubisoft Chessmaster X

DATE

Producător
Ubisoft

Publisher
Ubisoft

Termen
septembrie 2004

Șahul este, probabil, cel mai vechi sport al minților luminate. **Vechi, ne-vechi, Ubisoft îl vrea actual...**

J

ocurile de șah sunt din ce în ce mai rare, iar asta datorită "limitării" suferite de AI. Cum credeți că puteți rezolva această problemă?

Jocurile de șah nu au devenit mai "rare" ca număr de apariții - ele sunt, de fapt, din ce în ce mai puțin "vizibile" pe piața jocurilor video. Asta nu din cauza unei insuficiente evoluții a engine-urilor de șah, ci mai ales din cauza focalizării atenției presei de specialitate și a consumatorilor asupra jocurilor de larg consum, jocuri care se apropie mult mai mult de glamour-ul hollywoodian decât de contemplația șahistică.

Cu toate astea, softurile de șah devin din an în an mai puternice ca forță de joc și mai cuprinzătoare din punctul de vedere al părții de predare și antrenare a celor ce vor să pătrundă tainele celui mai vechi joc

de strategie din lume. În plus, trebuie remarcată și creșterea spectaculoasă ca forță a engine-urilor șahistice create de amatori! Dacă acum 5 ani exista o mare diferență de putere între engine-urile de șah profesionale - "The King" folosit de Chessmaster sau "Fritz" - și cele făcute de amatori, aceasta diferență s-a diminuat mult, făcând posibilă relansarea în forță a competiției între aceste softuri.

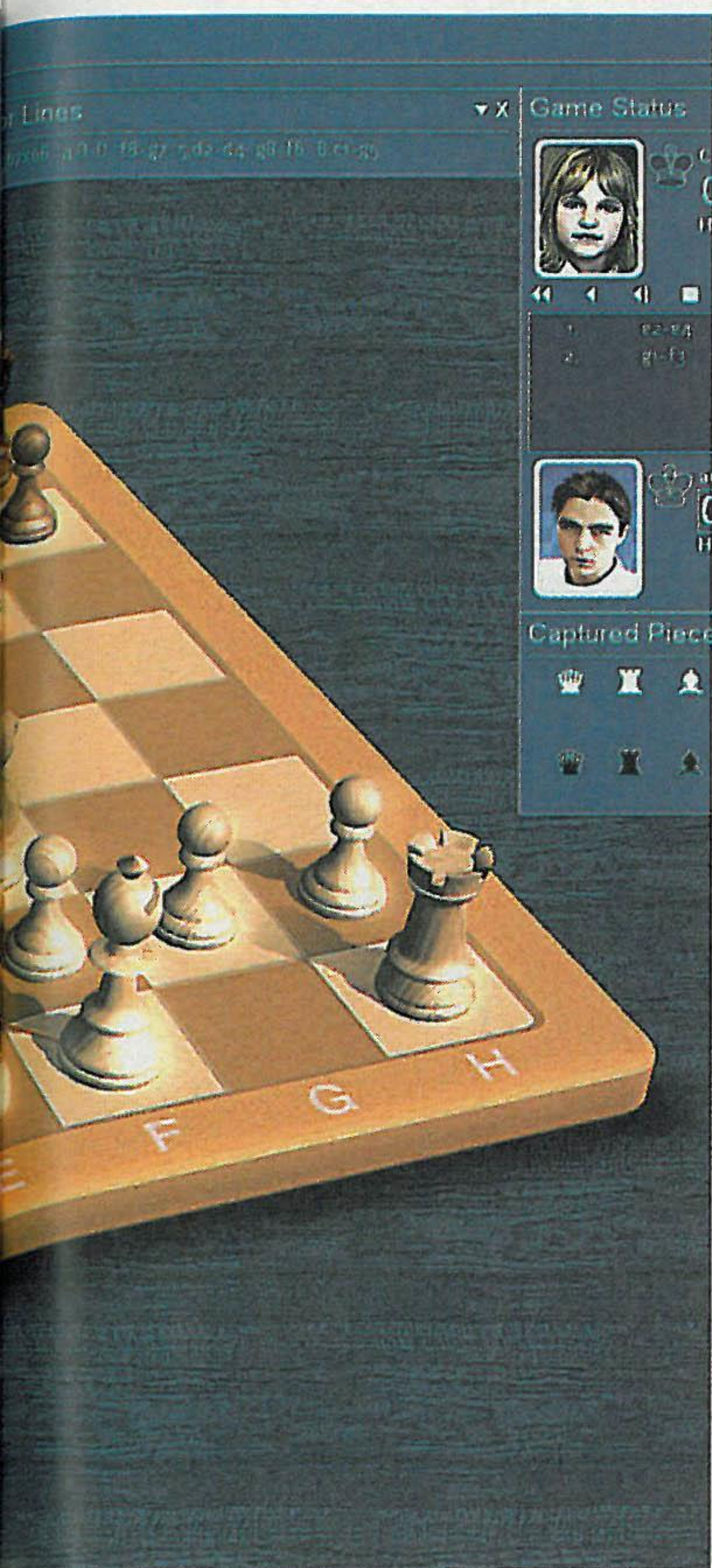
Problema "demodării" jocului regilor este chiar mai mică decât s-ar crede. În ultimii 2 ani se constată chiar o creștere a curiozității tinerilor și mai ales a copiilor față de șah, creștere datorată și saturării cu violență a lumii jocurilor video.

Cât de mare va fi baza de date folosită și cât de mare va fi numă-

rul de "partide alese" oferit cunoscătorilor?

Baza de date de partide șahistice (majoritatea din turnee șahistice de cel mai înalt nivel) numără la ora actuală peste 500.000 de partide. Această bază de date va putea fi în continuare adusă la zi cu noi partide care vor putea fi descărcate de pe pagina web a jocului. Numărul de partide celebre, comentate în detaliu, se va menține în jur de 500, cuprinzând cele mai spectaculoase partide ale ultimilor 400 de ani.

AI-ul va fi personalizat în funcție de necesitățile utilizatorului, sau se va folosi un engine overall?



AI-ul este într-o foarte mare măsură customizabil. **Chessmaster X** opune utilizatorului peste 150 de personalități virtuale, fiecare diferită de celelalte ca putere și mai ales ca stil de joc. Jucătorul poate crea de asemenea personalități virtuale noi, folosindu-se de zeci de parametri destinați să permită emularea cât mai precisă a variilor stiluri șahistice întâlnite la jucătorii de șah, de la începători la mari maeștri.

Ni se va oferi posibilitatea de a ne confrunta cu marii maeștri ce au făcut istorie în domeniul șahului, prin implementarea unor script-uri în ceea ce privește AI-ul?

Majoritatea marilor maeștri sunt deja emulați în **Chessmaster**, de la Steinitz la Capablanca. Emularea se face printr-o serie lungă de parametri care afectează direct stilul de joc prin importanța pe care o acordă avantajelor materiale sau poziționale, predispoziția pentru poziții deschise sau închise, riscurile asumate etc. Este la fel de adevărat ca o emulare perfectă a

unui mare maestru este în cel mai bun caz improbabilă deocamdată...

Cât de apropiate de adevăr vor fi emulările de ELO rating?

Rating-ul folosit de către **Chessmaster** nu este identic cu ratingul ELO, dar putem spune că se apropie destul de mult. În general, marja de eroare la ratingul folosit de **Chessmaster X** este de plus minus 100 puncte ELO. O corespondență exactă este foarte greu de stabilit deoarece aceasta ar presupune testarea extensivă a jocului pe o perioadă îndelungată (câțiva ani) și împotriva celor mai puternici jucători de șah ai lumii.

Vom avea posibilitatea de a ne confrunta online, prin intermediul jocului, în diverse competiții susținute de Ubisoft?

Desigur. Există turnee oficiale, lunare, în sistem round robin și în sistem elvețian, sisteme de tip "scară" (ladders), un sistem de tip campionat (pe echipe/clanuri). De

asemenea, ne dorim să atragem cât mai mulți jucători puternici, care să participe în competiții demonstrative, cum ar fi simultanele sau sesiunile de teaching online.

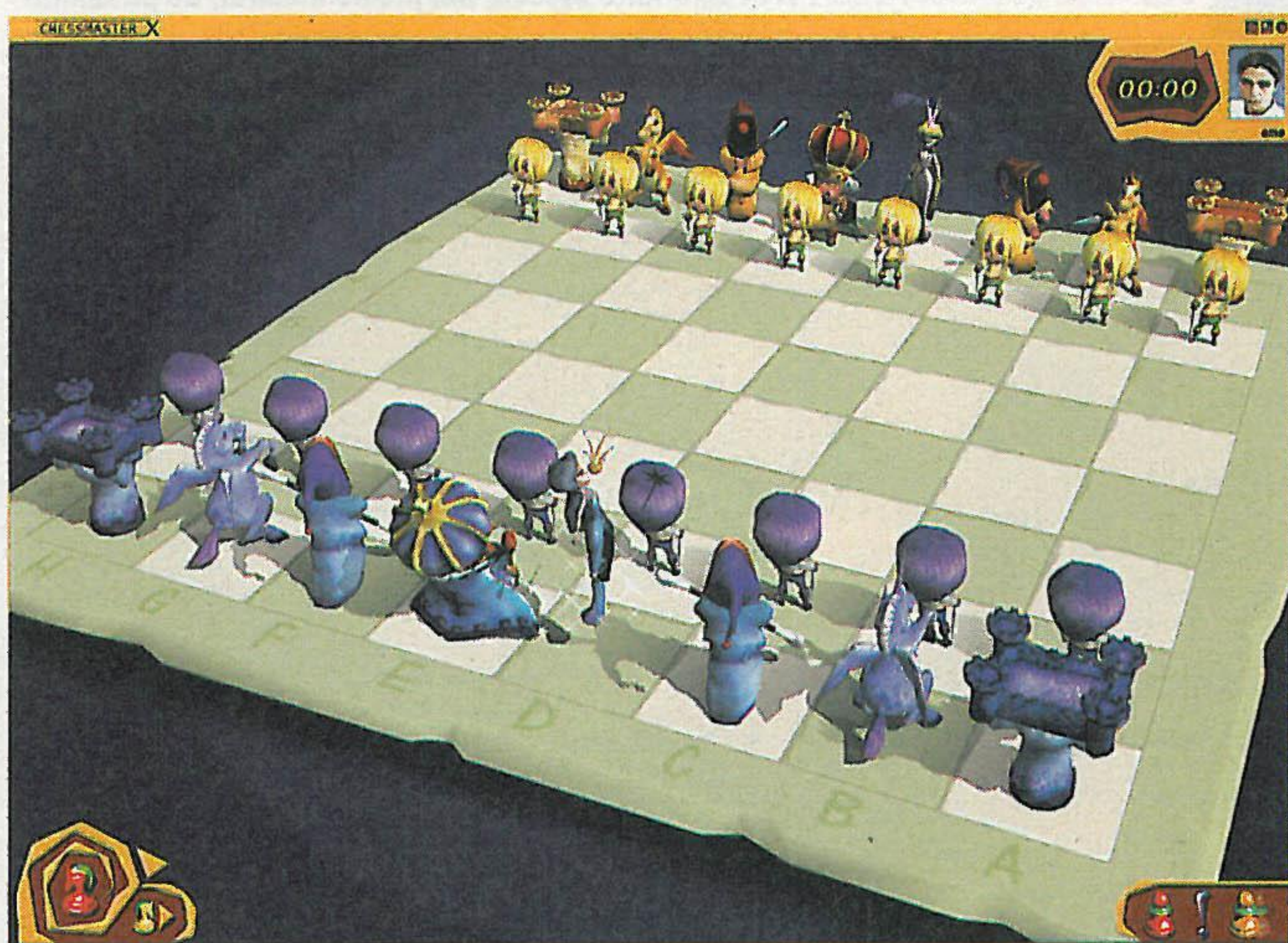
Care este termenul estimat de apariție al jocului?

Chessmaster X este programat să apară în luna septembrie a acestui an.

www.ubisoft.com

A CONSEMNAȚ PAUL SĂRĂȚEANU

paul@pcgames.ro



DATE

Producător
Ubisoft România

Publisher
Ubisoft

Termen
2004



Silent Hunter III

Ca o introducere la jurnalul nostru de bord Silent Hunter III, **primele detalii despre noul joc al studioului Ubisoft România le aflăm de la Florin Boitor (Silent Hunter III Producer)**

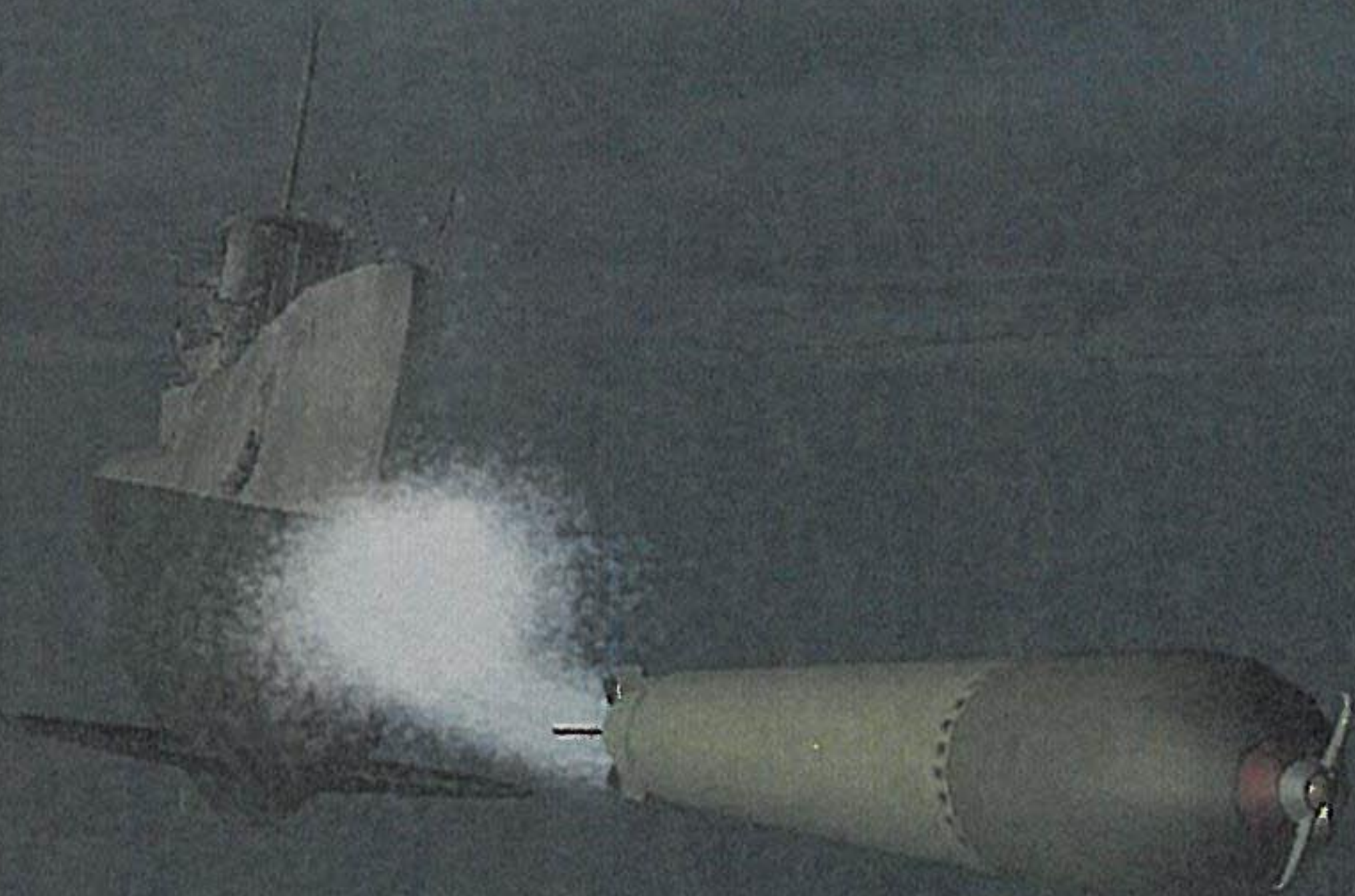
Ne puteți spune cum s-a ajuns la decizia ca dezvoltarea lui Silent Hunter III să fie încredințată studioului Ubisoft România?

Cred că genul jocului, mai tehnic, și experiența câpătată în jocurile de vehicule dezvoltate aici în ultimii ani au fost factorii decisivi. Nu în ultimul rând conceptul și ideile exprimate în faza de pre-producție au convins conducerea Ubisoft că aici se poate realiza o relansare a brand-ului Silent Hunter.

Ce alte producții mai are la activ studioul din București?

Dezvoltarea de jocuri video în studioul din București a început în

DETALIUL SUBMARINELOR și al celorlalte obiecte din joc ne încântă, de pe acum!

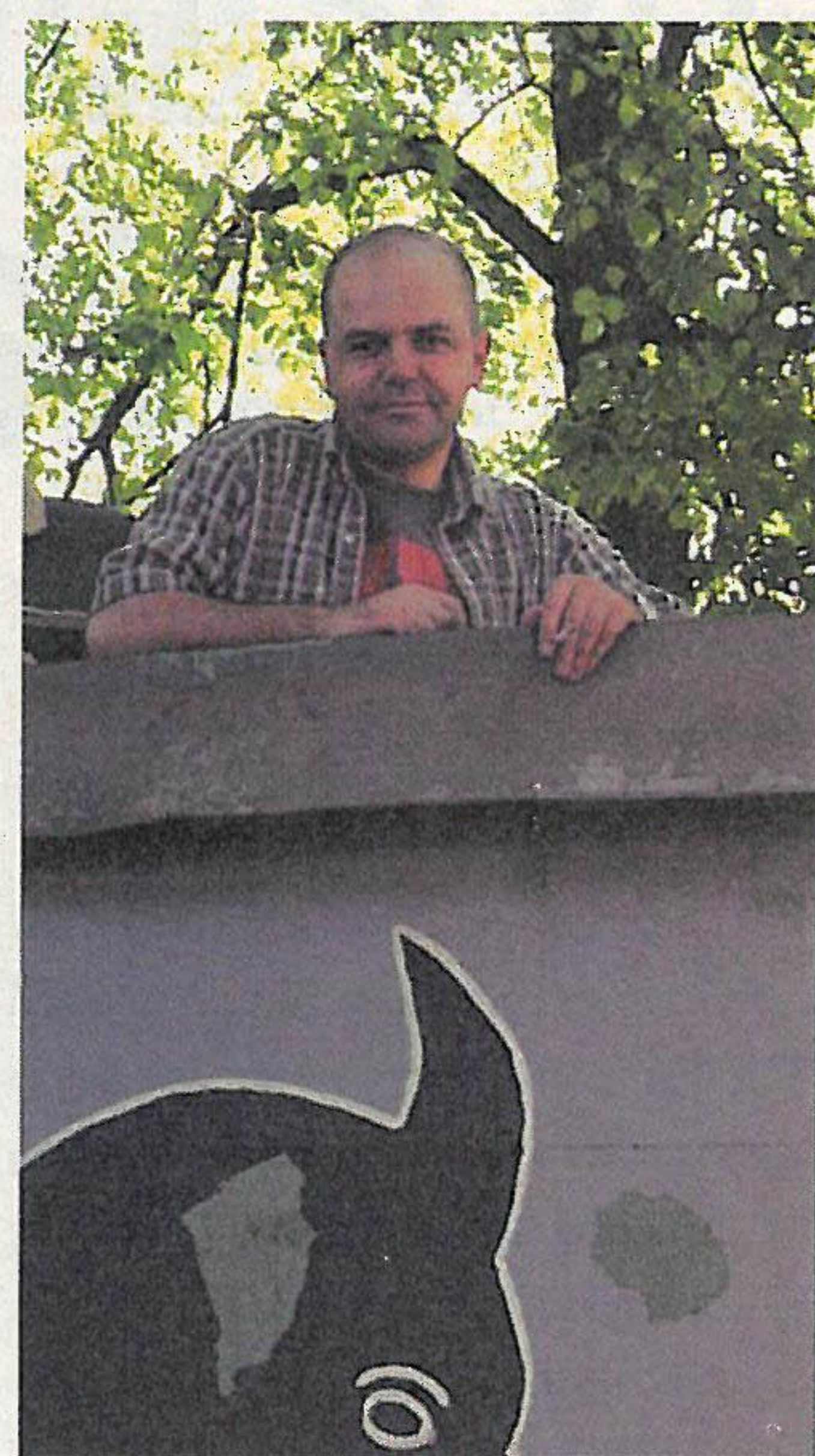


urmă cu mai bine de 10 ani. În acest timp studioul a participat, într-o măsură mai mare sau mai mică, la dezvoltarea a zeci de jocuri lansate de Ubisoft în acești ani pe toate platformele: PC, DC, PS2, Xbox, NGC, GBA etc. Printre titlurile care au fost produse exclusiv aici se pot aminti: Action Soccer (PC), World Club Football '97 (PC), Chess Master (GBA, PS2), Pod Speedzone (DC), Speed Challenge (PC, PS2, NGC) și City Racer (PC, PS2, NGC) (aka Downtown Run).

Pentru cei care nu sunt la curent cu această serie, cum ați descrie experiența de joc din Silent Hunter III?

Silent Hunter III este un simulator de submarin (U-boat) din al doilea război mondial. Player-ul va juca rolul unui comandant de U-boat din aceasta perioadă.

De la apariția lui Silent Hunter II au trecut peste doi ani de zile - care sunt principalele inovații



aduse de această a treia parte?

Noutățile aduse de SH III sunt însemnate nu numai în raport cu SH II, ci cu toate simulatoarele navale de până acum și nu se pot enumera ușor. Cea mai însemnată se referă la premiera prezenței unui echipaj. Până acum, în toate simulatoarele navale comandai "a

ghost ship". În SH III vei vedea acest echipaj, vei interacționa cu el și va influența comportamentul navei și al acțiunilor tale. De asemenea, nivelul general de calitate din punctul de vedere al graficii, simulării și AI-ului, pe care dorim să-l atingem, este acela al ultimei generații de simulatoare aeriene. Interiorul 3D este o altă premieră pentru un simulator de submarin.

După confruntările navale din Pacific (SH I), respectiv cele din Atlanticul de Nord (în SH II), care va fi cadrul geografic și istoric al lui Silent Hunter III?

După cum am precizat deja, cadrul geografic și istoric va fi același ca în SH2. Am făcut această alegere din mai multe motive. În primul rând, acțiunile submarinelor germane din al doilea război mondial sunt mult mai complexe și spectaculoase. În al doilea rând, ca developer european și fiind la primul proiect de acest gen, suntem mai aproape și mai în temă cu istoria războiului din această parte, comparativ cu războiul din Pacific. Nu în ultimul rând, credem că putem face uitată fanilor Silent Hunter impresia neplăcută lăsată de SH II, comparativ cu SH I.

Ce moduri de joc vor fi disponibile în singleplayer? Campania va fi tot una liniară, precum în SH2?

În mod cert vor exista modurile carieră, single mission și training mission. În ceea ce privește campania, este prea devreme pentru a intra în detalii; tot ce pot spune în acest moment este că nu va fi ca în SH II.

Ce fel de scenarii / obiective vom întâlni, pe parcursul misiunilor? Va exista și un editor de misiuni?

În principal vor exista două tipuri de misiuni: misiuni care vor conține cât mai multe evenimente plauzibile din punct de vedere al realității, dar adaptate unui stil mai dinamic decât au fost probabil în realitate; misiuni istorice, bazate strict pe fapte reale. Va exista și un

editor de misiuni integrat în joc.

Puteți aminti câteva modele de submarine pe care le vom comanda?

Vom include principalele tipuri: II, VII, IX și XXI. Alte tipuri ar putea apărea, dar fără a putea fi comandate.

Cât despre adversarii cu care ne vom confrunta, ce ne puteți spune - atât în privința claselor de submarine și (aero)nave, cât și a AI-ului acestora?

Vor fi incluse toate unitățile aliate importante care au participat la războiul antisubmarin german. În mod special distrugătoare, corvete, avioane ASW etc. Echipamentul și apariția lor va ține cont de realitatea istorică. În AI ambiția noastră este de a realiza un comportament adaptiv al acestor unități, care să se bazeze cât mai puțin pe script-uri.

Până unde veți merge cu diversificarea condițiilor atmosferice: vor exista confruntări nocturne, sau vom asista la schimbări în timp real a condițiilor meteo?

Ciclurile zi / noapte și vreme bună / rea sunt implementate dinamic în joc, cu multe din consecințele pe care le pot avea și în realitate: la nivel grafic, mecanic, AI etc.

Simulatoarele de submarine reprezintă un gen, așa zice, elitist de jocuri, dedicat aproape exclusiv fanilor "hardcore" ai simulurilor militare. Prin SH III, veți încerca să deschideți apetitul și gamer-ilor de rând?

Da. Una din provocările cele mai mari este de a atrage noi jucători către acest gen de jocuri, fără a face compromisuri în ceea ce privește simularea. Ne gândim în mod special la implementarea a două niveluri de joc. "Expert", în care player-ul va juca în condiții cât mai aproape de realitate, și "Casual", în care interfața și nivelul de asistare va fi ridicat și va permite un gameplay bazat mai

Simulator

Avanpremieră



PENTRU PRIMA OARĂ, vei putea interacționa cu echipajul submarinului

mult pe acțiune, decât pe simulare. De exemplu: în Expert vei putea să-ți introduci și să-ți calculezi singur soluția unei torpile, în Casual asistența ofițerilor reduce mult gradul de complexitate al acestui acțiuni.

La ce nivel se ridică grafica din SH III?

SH III este un joc bazat pe un engine 3D performant dezvoltat în studioul nostru și pentru care se recomandă plăcile video optimizate DX9, un procesor la 2 GHz și 512 MB RAM. Jocul va funcționa bineînțeles și pe sisteme mai slabe, dar încă nu s-au făcut optimizările și testele necesare pentru a stabili exact o configurație minimală.

În ce stadiu de dezvoltare se află jocul?

Jocul se află în dezvoltare și este programat pentru lansare în toamna 2004.

Alte gânduri personale, apropo de acest proiect?

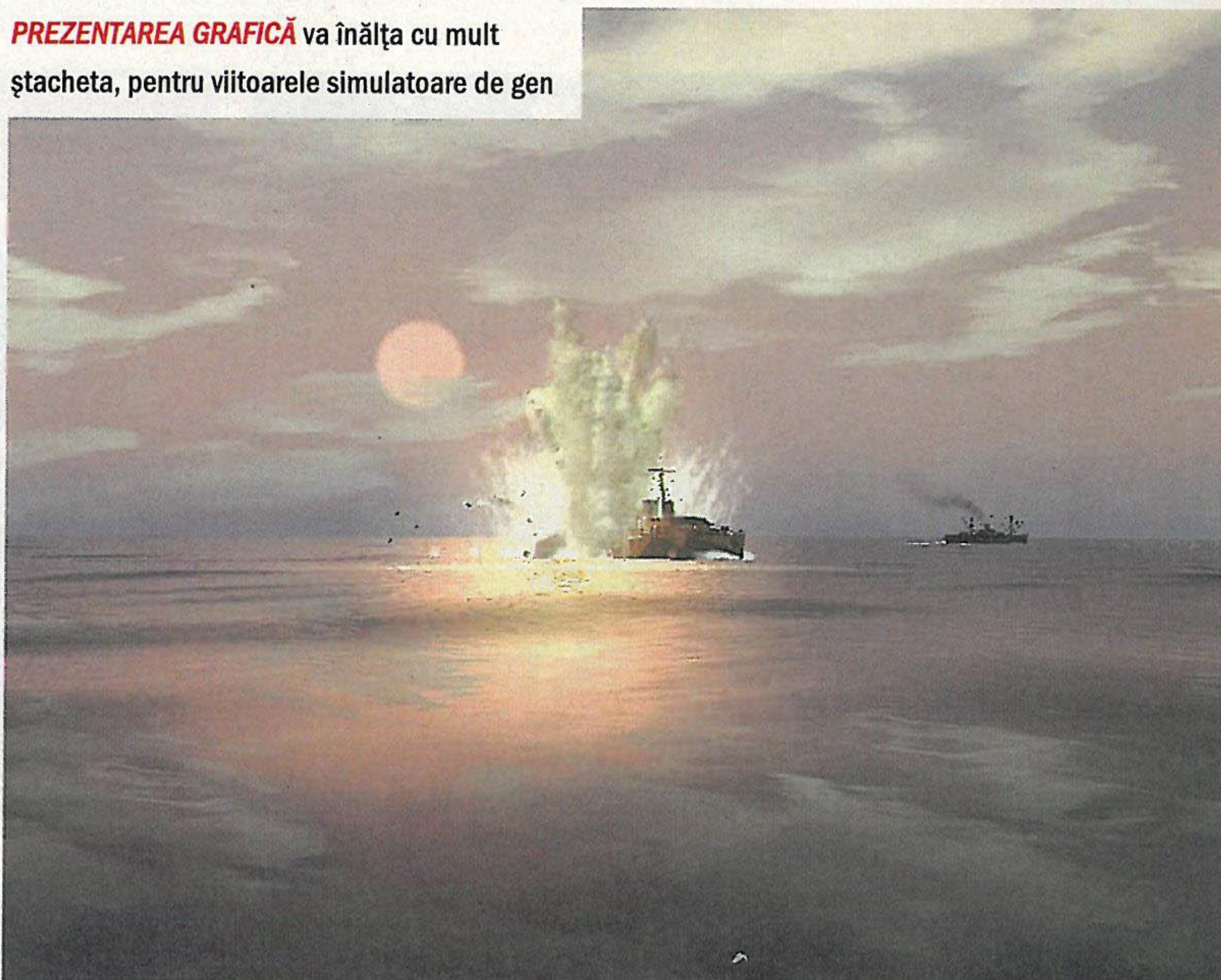
În martie va fi lansat site-ul oficial, unde vor fi mai multe informații la zi despre acest proiect. Sperăm că fanii simulatoarelor din România vor vizita acest site și comunitatea lor se va adăuga celorlalte comunități care sunt deja surse de inspirație pentru noi în dezvoltarea acestui proiect.

www.ubisoft.com

A CONSEMNAȚ ȘERBAN STOKKER

serban@pcgames.ro

PREZENTAREA GRAFICĂ va înălța cu mult ștacheta, pentru viitoarele simulatoare de gen



DATE

Producător
Crytek Studios

Publisher
Ubisoft

Termen
26.03.2004

Far Cry

Când spuneam, luna trecută, că Far Cry este chiar avangarda elitei FPS-urilor din 2004, nu văzusem decât unul dintre vastele sale niveluri. **Acum, după încă patru misiuni jucate, nu mai încape nici o îndoială: Far Cry va face istorie!**

Noua versiune preview a jocului Far Cry, oferită de Ubisoft România, ne-a încântat în așa o măsură, încât am decis să revenim asupra revoluționarului shooter al echipei de la Crytek, înaintea testului de luna viitoare. Iar, când spun "revoluționar", nu mă refer neapărat la originalitatea elementelor sale de gameplay: la urma urmei, spații deschise impresionante am văzut și în **Chrome**; monștri terifiți sărindu-ne în ceafă, din tenebrele unor instalații militare, ne așteaptă și în **Doom 3**; iar vehicule, slavă Domnului, am mai condus la viața noastră de gamer. Meritul lui Far Cry, însă, este acela de a îmbina la perfecție toate aceste elemente, într-un mod cât se poate de natural, și de a le insufla un realism năucitor, mulțumită unui AI cum nu ne-a mai fost dat să vedem, de la **Half-Life** încolo!

În ultimii ani, conceptul unor personaje și monștri care să acționeze

într-o manieră total autonomă, nestingherită de rigiditatea scripturilor și de liniaritatea implicită a nivelurilor, începuse să devină un fel de refren propagandist răsuflat, intonat până la exasperare de către publisher-i, dar care niciodată nu a fost pus, cu adevărat, în practică. Ei bine, această utopie a game design-ului exprimă, cum nu se poate mai bine, impresia cu care am rămas, la sfârșitul primelor cinci niveluri ale lui Far Cry. Para-

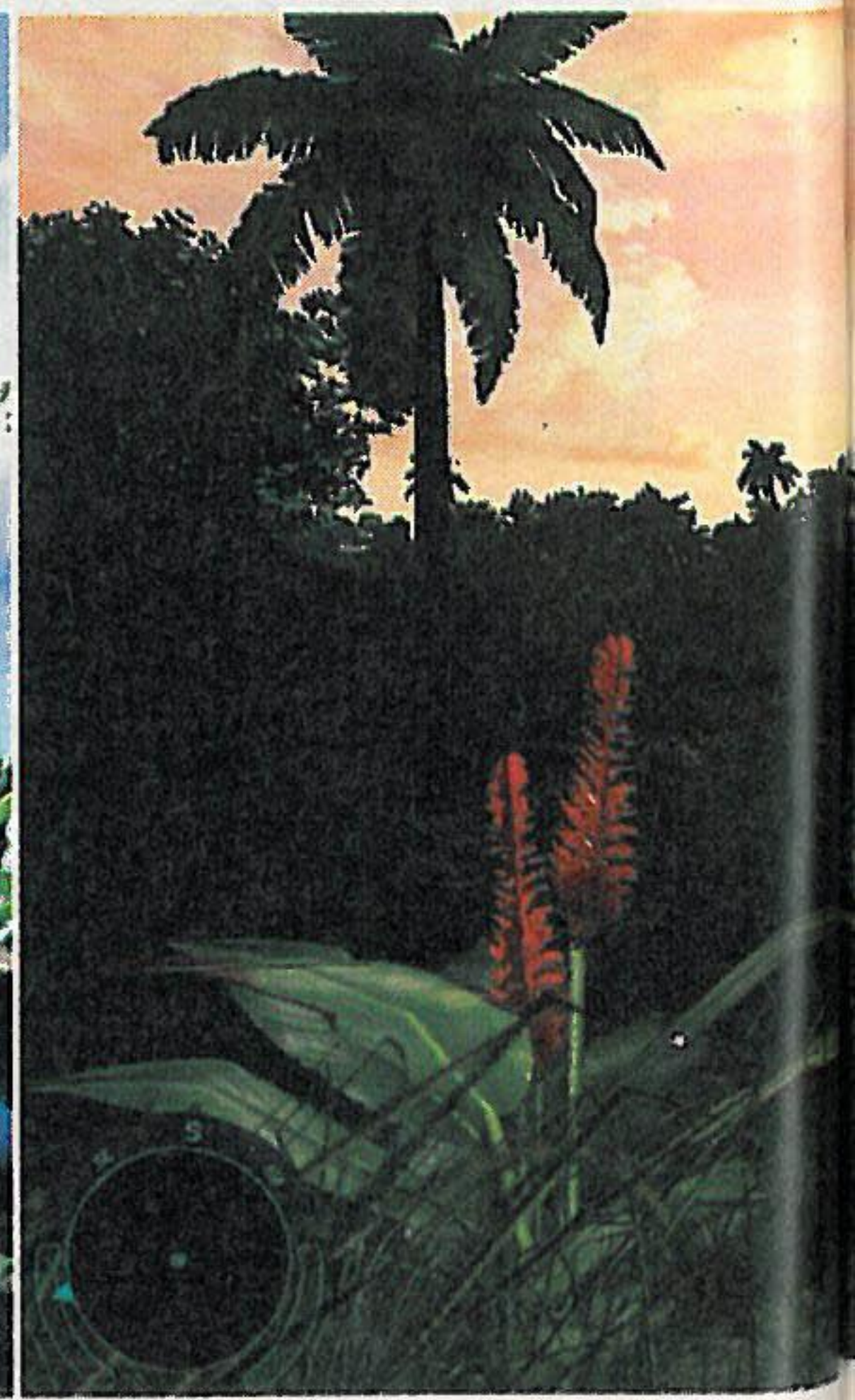
doxal, așa cum spunea producătorul Christopher Natsuume, "scopul nostru inițial nu a fost, nici o clipă, acela de a crea un joc cu "cel mai avansat AI" sau alt clișeu de genul acesta - ne-am propus doar să facem un joc care să îți ofere o libertate maximă și o rejucabilitate pe măsură". Din acest punct de vedere, putem spune că producătorul Crytek a făcut o treabă excepțională.

Imensele niveluri exterioare au



ÎN ȘEZLONG, la umbra palmierului, cu un motorăș de barcă huruind în fundal... nice, nice

DIN CELĂLALT CAPĂT AL LAGUNEI totul pare la fel de utopic (după o "muncă" bine făcută!)



însemnat nu doar o covârșitoare provocare tehnologică (depășită cu brio), dar și necesitatea dezvoltării unui sistem de inteligență artificială care nu se mai putea baza pe script-uri, pentru a răspunde acțiunilor jucătorului într-o manieră convingătoare: având la dispoziție mai multe rute de acces spre punctele critice și, deci, fiind imposibil de prezis modul în care jucătorul va intra în contact cu AI-ul, automat a trebuit eliminată soluția folosirii abuzive a secvențelor script-ate. În schimb, fiecare inamic și monstru a fost înzestrat cu o "conștiință ambientală", permițându-i să reacționeze într-o manieră rezonabilă, indiferent de acțiunile jucătorului și de particularitățile mediului înconjurător. Aceștia sunt acum capabili să răspundă prompt la stimulii vizuali și auditivi, să se folosească de obiectele din jur pentru a se proteja, sau să execute manevre de învăluire a jucătorului, sub îndrumarea unui comandant. Pentru a te convinge de aceste lucruri, ajunge doar să încerci câteva experimente simple. La nivelul cel mai elementar, după ce un soldat alertat de o rafală găsește adăpost și se ascunde, răbdător, în spatele unui copac (sau bolovan, zid etc.), aruncă spre el o piatră și urmărește-i reacția: nevăzând obiectul pe care l-ai aruncat, el se va ghida doar după sunetul pe care îl face piatra (identice, practic, cu cel al unei grenade) și va fugi disperat, răcnind în urma lui ceva gen "Grenaaade!!". Situația se complică nițel, la confruntarea cu un grup de soldați porniți pe urmele tale,

SMILE, you're on pump-action camera!

Și cu un "click", l-am imortalizat de nu s-a vazut



IO'TE ÎN CE HAL A AJUNS și ăsta, să sprijine pereții tocmai în timpul serviciului...

aceștia avansând treptat și ținându-te mereu în șah, cu focuri năprasnice de acoperire. Pentru a vedea modul în care prezența unui comandant influențează eficiența inamicilor din jur, ajunge să-l identifici (e cel care poartă o șepcută a la Fidel Castro!) și să-l reduci la tăcere - ceea ce va duce la desincronizarea soldaților rămași, care devin astfel mult mai ușor de eliminat.

Dar mult mai ușor nu înseamnă literalmente "ușor", mai ales dacă ai făcut greșea să lași neactivată opțiunea AI Auto Balance, la începutul jocului. Poate că shooter-ele placide, din ultimii ani, mi-au cam adormit simțurile și reflexele, dar cert e că AI-ul din *Far Cry* începe să devină o provocare de-a dreptul frustrantă, prin realismul său, după nivelul al patrulea. Prin comparație, primele trei misiuni sunt o banală plimbare de agrement, pe parcursul căreia jucătorul se familiarizează cu libertatea extremă a zonelor exterioare, cu controlul impecabil al vehiculelor și cu atmosfera apăsătoare, a câtorva coridoare roase de rugină (nivelul al treilea fiind chiar cel prezentat luna trecută). Însă nici unul dintre acestea nu prevestea intensitatea zguduitoare a următoarelor două niveluri, ale căror locații subterane ne-au făcut să punem sub semnul întrebării "inovațiile" rămase pe meniul, tot mai întârziat, al lui *Doom 3*. Cu aceste excelente misiuni de interior, producătorii lui *Far Cry* le-au tăiat efectiv macaroana celor de la id Software, oferind un gameplay nesimțit de similar ca feeling, la fel de sălbatic, sângeros și terifiant! Iar asta cu prețul unei performanțe rezonabile, comparativ cu superba ambientare grafică și manipulare a surselor de lumină - sau, mai degrabă, de beznă. Cât despre monștrii absolut bestiali din *Far Cry*... heh, nu pot decât să-ți urez inimă de piatră și un frame-rate de minim 30 fps, căci pe mine m-au terminat, sfâșiat și timorat în așa hal, de ajunsese să-mi geamă șoarecele sub încăleștarea umedă a palmei.

După multe load-uri și câteva ajustări ale detaliilor grafice, am izbutit să mă scot la lumină, cu chiu, cu vai, doar pentru a asista la o nouă

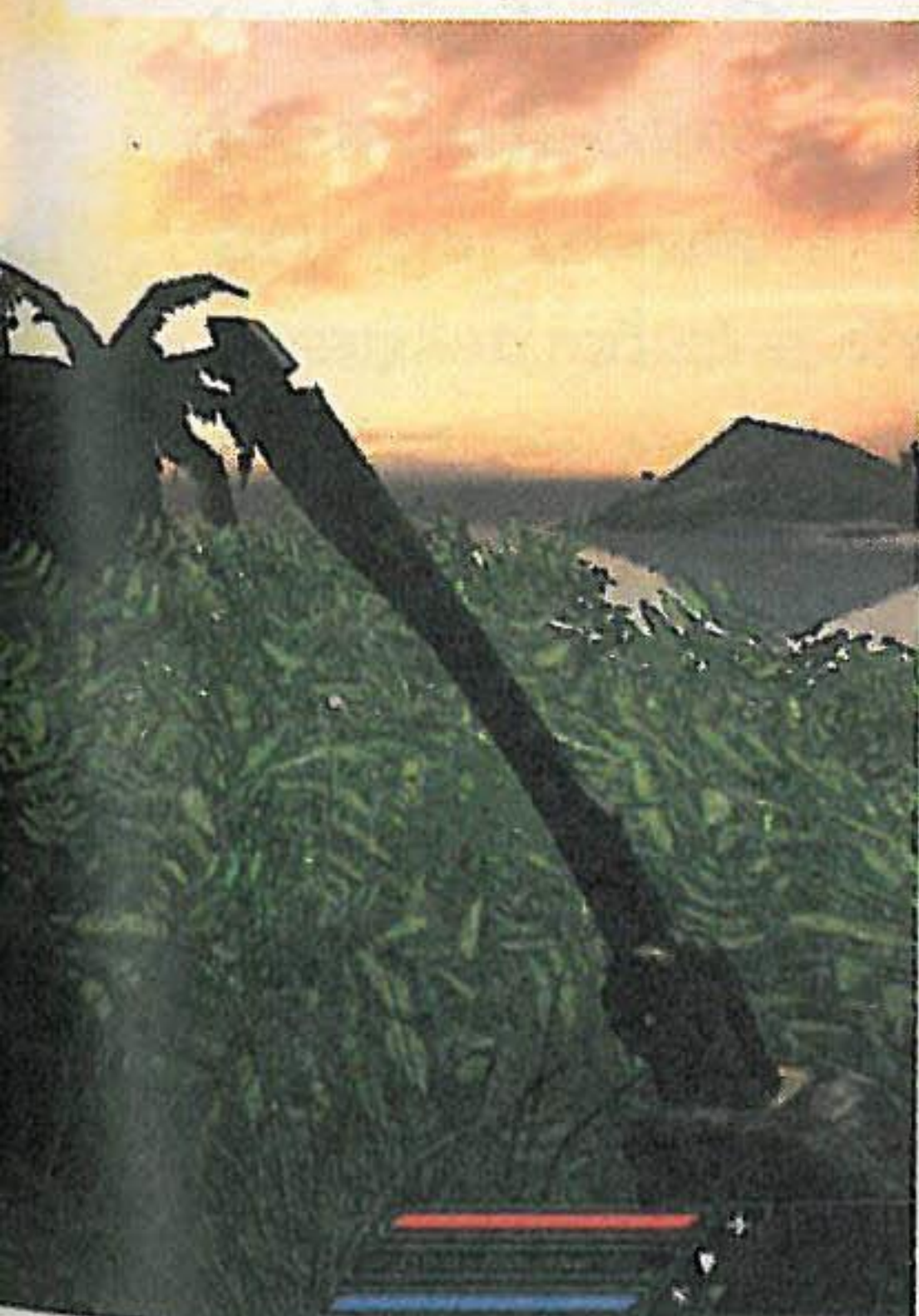
demonstrație de forță, din partea celor de la Crytek. La ieșirea din respectiva bază de cercetare, devii spectatorul înmărmurit al uneia dintre puținele secvențe script-ate din joc, când o trupă de "marines" descind expeditiv pe frânghiile aruncate dintr-un soi de elicopter, amintindu-ne cu drag de o fază similară și la fel de memorabilă, din primul *Half-Life*... Deși versiunea preview se termină la scurt timp după respectiva fază, aceste prime niveluri ale jocului au fost suficiente, pentru a ne smulge din amorteala titlurilor mediocre de gen, apărute în ultima vreme, și a ne arunca într-o lume vie, vastă, fascinantă și terifiantă, în același timp, care promite să redefinească tot ceea ce ajunsese să acceptăm sau chiar să sperăm, de la un "shooter".

www.farcry-game.com

LUDICUS LUCIDUS

serban@pcgames.ro

NO, DUPĂ CE APUNE, merg tiptil să le fac felu', că nu m-au lăsat să mă joc cu sniper-ul!



NICI O BAIE NU POȚI FACE în liniște, că una-două vin japonezii să te fotografieze (prin lunetă) din elicopter

ÎNAPOI ÎN CANALIZARE, că s-au înfundat iar pompele și s-au umput cazanele cu șobolani expandați





UFO: Alien Invasion

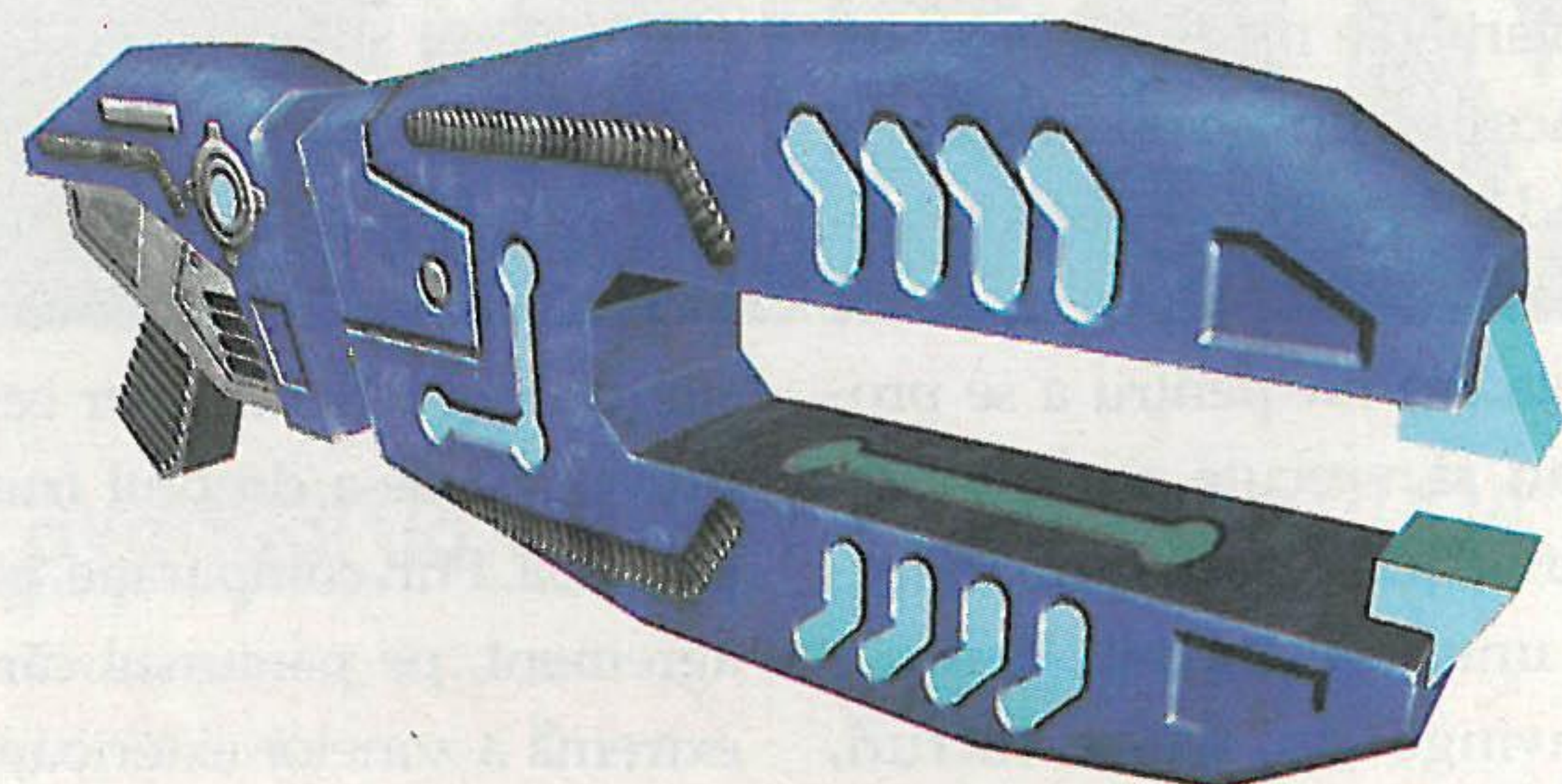
Abia ce ni se mai răciseră țevile puștilor laser și motoarele interceptoarelor, **și o nouă invazie extraterestră începe să capete un contur amenințător, undeva la orizont**

Așa cum anunțam în treacăt, acum două luni de zile, **UFO: Alien Invasion** este ultimul dintre proiectele (independente) inspirate de clasică strategie **UFO: Enemy Unknown**, dezvoltat pe baza engine-ului de **Quake 2** și menit să readucă la lumină vechile sentimente înălțătoare, care ne încercau pe la mijlocul anilor '90. Despre felul în care misiunile tactice vor realiza acest lucru, poți afla chiar din demo-ul inclus pe CD-urile revistei. Iar, în privința celorlalte aspecte ale gameplay-ului din **UFO:AI**, am pâlăvrăgit în continuare cu unul dintre membrii echipei producătoare, SparX ("mapper and texture artist", de felul său).

Care este jocul vostru preferat UFO / X-Com și ce părere aveți



ÎN MODUL MULTIPLAYER vei putea juca și de partea alien-ilor, cu un arsenal puțin mai... albastru



despre UFO: Aftermath-ul celor de la Altar?

Personal, îmi place primul **UFO**, pe care l-am jucat ore și zile în șir. În opinia mea, e unul dintre cele mai bune jocuri realizate vreodată. Și **UFO: Aftermath** e bun, dar parcă nu mai are același feeling...

Care e scenariul preliminar al lui UFO:AI?

Doar n-ai vrea să stricăm tot farmecul, nu-i așa? E strict secret! Adică ți-aș putea spune, dar atunci ar trebui să trimit niște Chryssalids, să-ți sugă creierul ;). Ceea ce pot să spun, este că am reușit să găsim un scenariu interesant, cu un final surprinzător.

Din recenta versiune demo, am văzut că vă aflați într-un stadiu destul de avansat cu partea de luptă turn-based. Pe ce aspecte vă concentrați acum?

Așa e, sistemul de luptă turn-based funcționează deja binișor. Iar asta pentru că ne-am ocupat de el încă de la începutul proiectului (...). Pe moment, încercăm să im-

plementăm un "reaction fire", obiecte destructibile și mult mai mult conținut - cum ar fi alte rase de alieni, arme și, desigur, hărți.

Ce alte elemente va mai include jocul final?

Majoritatea funcțiilor de management global nu sunt încă implementate, în versiunea demo. Dar vom implementa cu siguranță partea de Research și Base-building, iar Ufopedia nu va lipsi nici ea. De asemenea, intenționăm să avem și interceptări / doborâri de UFO-uri, deși nu vă putem spune exact cum vor decurge acestea.

Vederea globală va rămâne aceasta 2D, sau plănuți să implementați ulterior un glob 3D, cu funcțiile aferente de rotare / zoom?

N-ar fi exclus să reproiectăm complet partea de Geoscape, însă nu cred că vom realiza un Pământ 3D. Nu ar fi o problemă, din punct de vedere tehnic, dar nu vrem să copiem chiar fiecare element din primul **UFO**. Totuși, va exista ciclul



ECRANUL DE ECHIPARE a agenților suferă, încă, la capitolul ergonomie, dar băieții sunt pe calea cea bună

FOSTUL GLOB 3D va fi înlocuit de o planșă cam insipidă, ca pe vremea orelor de geografie



zi-noapte și probabil o funcție de zoom.

Ce avantaje vă oferă engine-ul grafic de Quake 2 și care sunt lucrurile pe care nu le veți putea reda, datorită limitărilor sale?

Avem o serie de motive pentru a folosi acest engine: e gratuit, avem destulă experiență în domeniu (din moment ce anterior am lucrat la câteva MOD-uri FPS), plus că economisim astfel foarte mult timp, cu uneltele deja existente (...). Două lucruri greu de implementat cu engine-ul nostru ar fi "fog of war" și obiectele destructibile. De fapt nici nu ne vom chinui să le implementăm decât, eventual, după ce totul va funcționa cum trebuie.

Încercați să recreați un stil grafic mai simplu, de benzi desenate, în genul primelor două jocuri UFO?

(chicotind) Da, ai dreptate, jocul arată oarecum "cartoonish"; deși nu aceasta a fost intenția noastră. Cred că e din cauza faptului că am avut mereu în minte primele UFO-uri, atunci când am creat modelele și hărțile. Un alt motiv ar fi acela că încercăm să menținem cât mai scăzute cerințele de sistem și, de multe ori, modelele "low-poly" arată destul de caraghios.

În versiunea demo, AI-ul alienilor pare oarecum atotștiutor. Cum plănuți să îl ajustați mai departe - va cunoaște din start pozițiile agenților noștri, sau va acționa într-o manieră mai autonomă (ca să nu spun "inteligentă")?

Păi asta e din cauza abilităților telepatice ale alienilor, cu ajutorul cărora îți descoperă rapid membrii echipei ;). Serios acum, vor exista unele schimbări în privința AI-ului, cu siguranță, prin care fiecare rasă extraterestră va avea un comportament unic.

Hărțile vor fi generate (relativ) aleatoriu, în versiunea finală?

Da, intenționăm să avem hărți generate aleatoriu, într-un mod similar vechilor UFO-uri. Va fi o provocare pe cîste pentru programatorul nostru; sper să reușească.

Ce tipuri de nave vom avea la dispoziție și la ce ne putem aștepta, din partea extratereștrilor?

Vei avea interceptoare și dropship-uri dar, pentru a supraviețui pe termen îndelungat, va trebui să obții noi tehnologii și să îți îmbunătățești navele. Confruntările cu extratereștrii vor fi atât de înfiorătoare... încât nici nu pot să vorbesc despre ele.

Veți păstra antrenamentele, luptele și armele "psi"?

Da, jocul va avea partea sa de lupte "psi". Totuși, considerăm că acest aspect a fost exagerat în seria X-Com originală. Pentru a aplica o forță Psi cu succes, acum va trebui să îți vezi inamicul în mod direct și să fii relativ aproape de el.

Din câte am înțeles, UFO:AI poate fi jucat, deja, în multiplayer. Prin ce anume ne va captiva acest mod de joc? Veți lansa cumva și o versiune actualizată a demo-ului, care să includă funcția multiplayer într-o manieră user-friendly?

Într-adevăr se poate juca în mod peer-to-peer, dar nu e tocmai comod, din moment ce meniul pentru multiplayer nu există încă. Probabil că vor fi și servere care îți vor permite să găsești alte persoane doritoare să joace (similar cu battle.net). E foarte posibil și să mai creăm o nouă versiune demo, care

să includă modul multiplayer, însă nu am fixat vreo dată de lansare.

Când estimați că veți termina versiunea complet jucabilă a lui UFO: Alien Invasion? Intenționați să o lansați sub forma unui joc freeware?

Da, va fi freeware, deci o veți putea descărca gratuit de pe site-ul nostru. Realizăm acest proiect din plăcere, nu pentru a câștiga bani. S-ar putea și să adăugăm un sistem de donații pe site, pentru cei care doresc să contribuie financiar în mod voluntar. Acești bani vor fi folosiți pentru a ne acoperi cheltuielile de producție ale lui UFO: Alien Invasion.

Web: ufo.myexp.de

A CONSEMNAȚ ȘERBAN STOKKER

serban@pcgames.ro

VEDEREA PROPRIEI NAVE cu care ești inserat în misiune fost o lipsă gravă a lui UFO: Aftermath

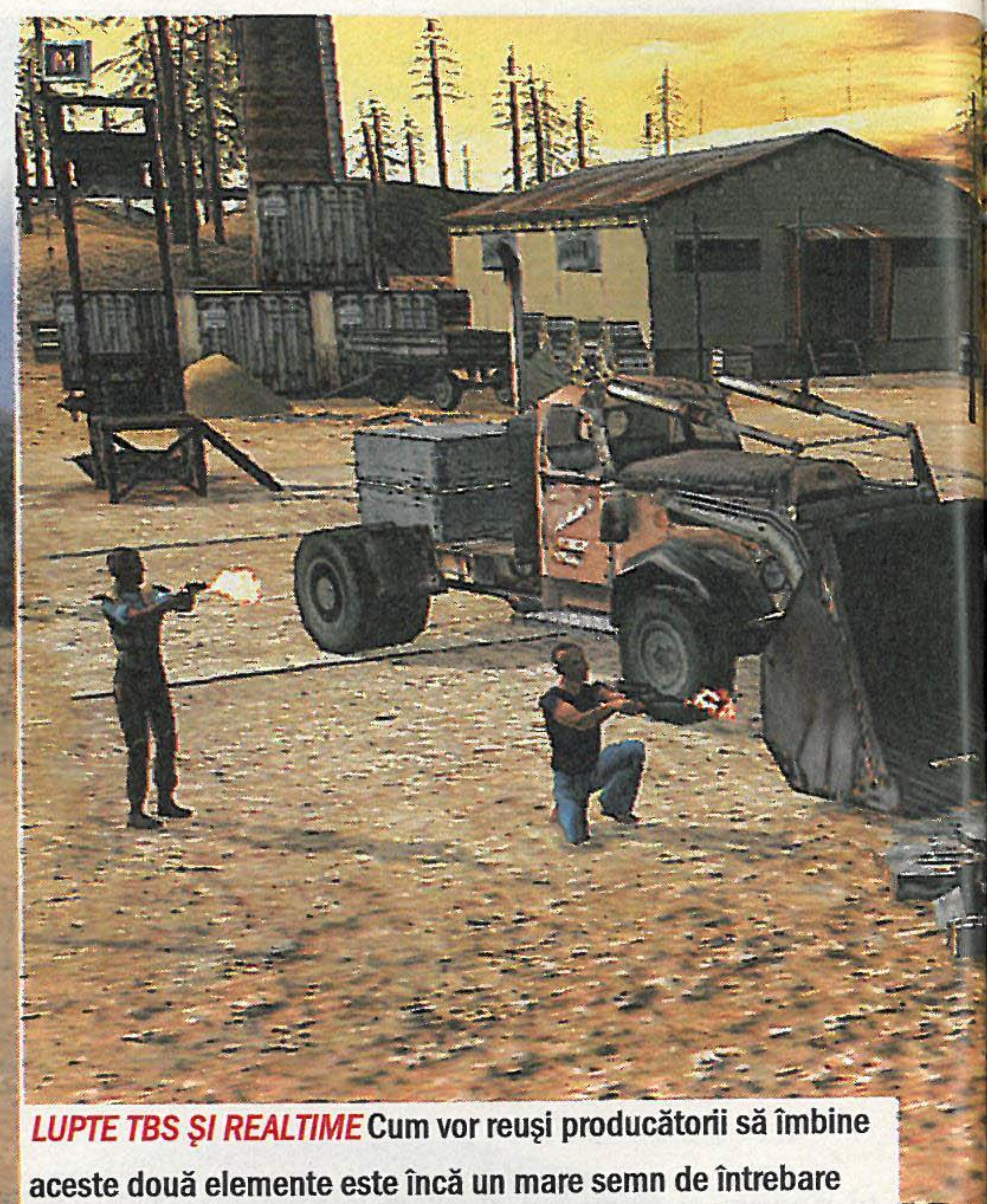
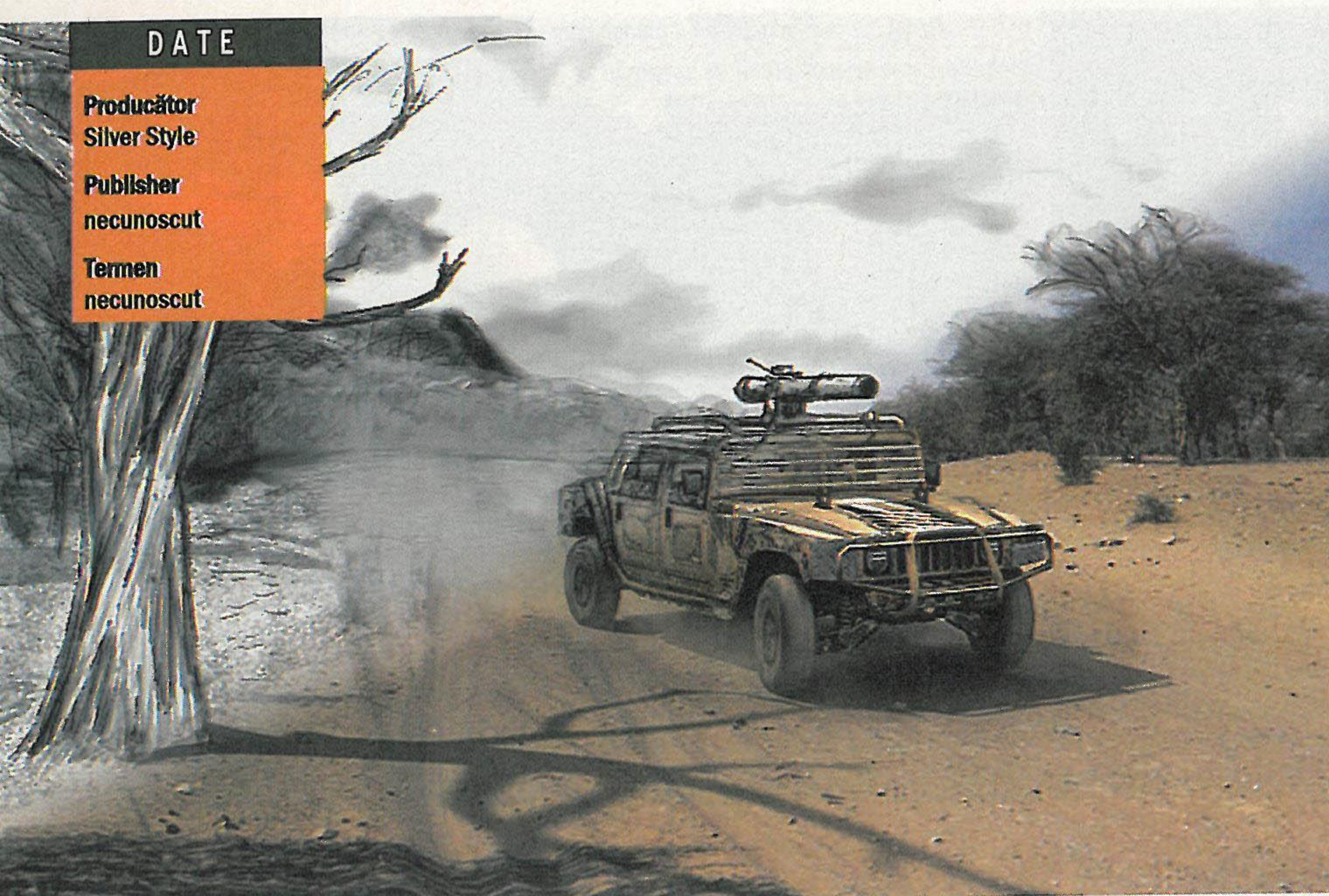


DATE

Producător
Silver Style

Publisher
necunoscut

Termen
necunoscut



LUPTE TBS ȘI REALTIME Cum vor reuși producătorii să îmbine aceste două elemente este încă un mare semn de întrebare

The Fall: Last Days of Gaia

2026: datorită evoluției tehnice, cei de la NASA au început deja colonizarea planetei roșii. Acest enorm pas științific se datorează inventării unor mașinării, denumite Terraformer, care pot introduce CO2 în atmosfera lui Marte. Cu câteva zile înainte de pornirea expediției controlul mașinărilor este preluat de o grupare extremistă care urmărește eradicarea speciei umane și întoarce minunatele invenții împotriva Pământului.

Urmările inevitabile ale atacului sunt catastrofale: Terra este zdruncinată de furtuni de o putere nimicitoare, se topec ghețarii, orașele sunt măsurate de uragane imense... rezultatul este schimbarea totală a climei planetei mamă. 55 de ani mai târziu, când

rămășițele lumii de odinioară au căzut deja pradă anarhiei totale, omenirea are nevoie de o rază de speranță - are nevoie de tine!

Datorită grandi-oaselor jocuri ca-re se "hrănesc" din moștenirea lăsată de marele maestru Tolkien, la auzul cuvântului magic RPG imaginația ne zboară spre castele, cavaleri, magie și prințese răpite de dragoni. În pofida existenței unor titluri deosebit de reușite ca **Fallout**,

Anachronox, **Planescape Torment** sau **SW: KotOR**, majorității jucătorilor le vine foarte greu să-și imagineze un RPG ambientat într-un viitor alternativ, un RPG cu tematică SF. Încercând să făurească ceva original, cei de la Silver Style s-au hotărât să profite de acest gol prin jocul condimentat cu o picantă și proaspătă aromă post-apocaliptică, denumit **The Fall: Last Days of Gaia**.

Povestea deși este deosebit de fascinantă, după cele văzute în **Harbinger**, am fost ușor sceptic în legătură cu ea la început. Spre marea ușurare a RPG-iștilor (și spre și mai marele regret al fanilor





SCENELE POSTAPOCALIPTICE vor fi prezente pe parcursul întregului joc, conferind o atmosferă unică jocului

hack'n'slash), producătorii de la Silver Style vor să facă un RPG echilibrat în care să fie armonios îmbinate luptele cu misiunile care necesită contribuția neuronilor.

Conform tradițiilor genului, **The Fall** începe cu proiectarea profilului psihic și cel fizic al alter-ego-ului tău. În afară de cele șase atribute principale (strength, agility, dexterity, constitution, intelligence și charisma) al căror nivel variază între 1 și 20, deosebit de importante vor fi și cele 14 skill-uri (close combat, light weapons, heavy weapons, sniper weapons, special weapons, throwing weapons, explosives, survival, stealth, pick pocketing, lock picking, engineering, driving și medicine) pe care poți să le înveți de la nivelul 1 și să ajungi maestru la nivelul 99. Este loc de dezvoltare a personajului, nu glumă! Și aici am pomenit doar de personajul principal, căruia pe parcursul povestirii i se vor alătura și numeroși companioni. Unele misiuni chiar vor necesita prezența în party-ul tău al unui anumit personaj. Însă la formarea echipei de aventurieri trebuie să ții cont de personalitatea diferită a fiecăruia, pentru a putea evita conflictele interne. Dintre aceste PC-uri (playing characters) doar patru sunt cunoscute până acum - despre ei poți citi mai multe în tabelușul alăturat.

Luptele reprezintă unul dintre punctele forte ale gameplay-ului, care îți va pune la încercare atât abilitățile de strateg, cât și cele de tactician. Conform promisiunilor, în joc se vor purta atât bătălii real time, cât și turn based - cum se vor îmbina aceste două elemente încă nu se știe, dar trebuie să recunoaștem că sună incitant. În urma acestor încăierări vei primi puncte de experiență pe care le vei putea investi liber în dezvoltarea caracterului tău. La prima strigare acest sistem de distribuție a punctelor de exeperineță seamănă cu sistemul SPECIAL întâlnit și în **Fallout**.

Ca în cazul fiecărui RPG care se respectă, spațiul de joc va fi imens: unele zone se întind de la granițele statului Arizona până la cele ale statului Texas, pe mile întregi. Deși pentru noi europenii, nu prea sună impresionant această distanță, yankeii au fost dați pe spate când au auzit. Posibilitățile nelimitate și gradul de rejucabilitate ridicat va fi garantat de lipsa liniarității, jucătorul fiind liber să exploreze în voie și să accepte doar misiunile care-i plac. În plus, fiecare quest se poate rezolva în mai multe feluri, în funcție de stilul de joc adoptat. O altă inovație neobișnuită este faptul că deznodământul firului epic principal nu coincide cu finalul jocului: misiunile secundare asigură încă câteva ore de joc în plus.

Lumea vizuală a jocului se află în concordanță cu povestea jocului: în loc de păduri pline de viață și orașe prospere pline de negustori, te va aștepta un mediu distrus și poluat, schimbarea climatului afectând și flora, respectiv fauna planetei. Acesta nu înseamnă o rupere totală de realitate (va exista de exemplu alternanță zi și noapte), ci mai degrabă o reinterpretare a acesteia. Engine-ul grafic va fi și el deosebit permițând alegerea dintre mai multe poziții de cameră, începând cu cea 3rd person și terminând cu perspectiva izometrică. Nu va lipsi nici funcția de zoom.

Producătorii încearcă să ne trezească pofta amintind sumar de cele peste 300 de obiecte care vor putea fi folosite în joc, de vehiculele care vor putea fi încercate sau de diferitele modalități de interacționare cu mediul înconjurător - necesare pentru supraviețuire. În lipsa unui publisher, pe moment, producătorii nu vor să dezvăluie prea multe detalii - e lesne de înțeles! Proiectul este însă deosebit de promițător și are un potențial imens. Dacă nu se abat de la calea aleasă, cei de la Silver Style au cele mai bune șanse să scoată un nou joc de referință.

www.the-fall.com

CEAUȘESCU PCG

jacint@pcgames.ro

Butch

Atributul principal: Strength

Cel mai slab atribut: Intelligence

Skill-ul principal: Heavy weapons

Cel mai slab skill: Pickpocket

Butch este stereotipul colosului de mușchi care gândește cu pumnii. Nu este prea inteligent, dar întotdeauna este dispus să dea o mână de ajutor. În pofida copilăroșeniei sale, Butch rămâne loial companiilor săi, în orice situație. Este un mecanic talentat, a cărui feblețe sunt armele grele.



Carmen

Atributul principal: Charisma

Cel mai slab atribut: Strength

Skill-ul principal: Pickpocket

Cel mai slab skill: Engineering

Carmen este o femeie deosebit de frumoasă și este conștientă de acest lucru. Poate suci mintea oricărui bărbat și este cea mai potrivită persoană pentru a negocia cu negustorii. Frumusețea și abilitățile sale însă i s-au urcat la cap, devenind înfumurată și nerăbdătoare.



Agnes

Atributul principal: Constitution

Cel mai slab atribut: Strength

Skill-ul principal: Medicine

Cel mai slab skill: Explosives

Agnes este o persoană cu inima de aur, dar are și ea caracteristicile sale enervante. Dureros de rațională și mult prea politicoasă, ea poate să-i enerveze la culme pe cei din jur. Un medic excelent care se descurcă foarte bine la capitolul orientare în sălbăcie, această femeie bine făcută nu-și ascunde atracția față de reprezentantele propriului sex.



Keno

Atributul principal: Dexterity

Cel mai slab atribut: Constitution

Skill-ul principal: Sniper Weapons

Cel mai slab skill: Throwing Weapons

Keno este la fel de rapid ca argintul viu, un francțir de primă clasă. Dacă nu se ocupă cu întreținerea armelor sale, încearcă să aghete femeile din preajmă. Deși destul de macho, datorită bunelor sale maniere a distrus deja inimile multor domnișoare. Este convins că poate cuceri orice femeie.



DATE

Producător
White Birds Prod.

Publisher
necunoscut

Termen
vara 2005

Lost Paradise

Ținând cont de succesul jocului Syberia, al producătorului francez Microids, am fost încântați să aflăm că **designer-ul Benoît Sokal va păstra vie, și în 2005, flacăra genului Adventure**

Lost Paradise este noul joc de aventură al lui Benoît Sokal (Syberia), anunțat la sfârșitul lunii februarie de către tânărul studio francez White Birds Productions. Din moment ce sequel-ul Syberia II este ca și terminat, am înhățat ocazia și am reușit să obținem câteva detalii exclusive despre acest nou adventure, în care vom călători prin inima Africii alături de o tânără (fiica unui dictator aprig) și un leopard negru, pentru a atinge culmile înzăpezite ale muntelui Kilimanjaro - locul de baștină al leopardului.

În continuare, răspunsurile vin din partea unuia dintre membrii fondatori ai studioului, Michel Bams.

White Birds Productions este o companie deosebit de tânără. Cine sunt membrii săi de vază și care este experiența lor de până acum, în domeniul jocurilor PC?

Compania a fost înființată în august 2003, de către patru veterani ai "industriei": Benoît Sokal, Olivier Fontenay, Jean-Philippe Messian și Michel Bams. Scurte biografii ale membrilor fondatori pot fi citite pe website-ul companiei:

www.whitebirdsproductions.com.

Când ați început să lucrați la Lost Paradise și cât de mult ați avansat, până acum?

Proiectul a debutat la începutul

lunii septembrie 2003, dar primele lucrări grafice datează din ianuarie 2004. La momentul actual, este definitivat design-ul și scenariul jocului (locații, puzzle-uri, personaje...). Totodată, avem deja primele două lumi complet schițate, precum și primele imagini de rezoluție înaltă pentru "World 1, section 1".

Care este cadrul narativ general al lui Lost Paradise - când și unde se desfășoară acțiunea, și care sunt câteva dintre personajele

...ȘI SCHIȚA CORESPUNZĂTOARE de la care au pornit graficienii, în modelarea scenei alăturate

PRIMA MOSTRĂ 3D oferită de francezi, a lumii prăfuite în care se va desfășura Lost Paradise...

sale principale?

Cadrul general îl reprezintă continentul african - așa cum apare el în "Out of Africa" sau "African Queen"... dar, în același timp, cu o mulțime de trăsături moderne. În stilul caracteristic scrierilor lui Benoît, timpul nu este definit în mod clar. Ar putea fi un trecut recent sau un viitor apropiat...

Cât despre personaje, hai să zicem doar că va apărea o tânără (care nu este Kate Walker) și un dictator bătrân și aspru... Un leopard negru va juca, de asemenea, un rol important. Un prim indiciu îl puteți găsi citind fragmentul introductiv din nuvela "The Snows of Kilimanjaro", a lui Ernest Hemingway :)

Ce anume va lega acest ciudat cuplu aventurier, om-animat? Vor mai fi și alte personaje care ni se vor alătura, pe măsură ce aventura ne poartă înspre destinația noastră finală?

Tânăra și leopardul împărtășesc un secret teribil... Pe măsura derulării aventurii, jucătorul va descoperi adevărul, puțin câte puțin...

Muntele Kilimanjaro va marca sfârșitul aventurii noastre într-o manieră similară tărâmului mamuților, din Syberia (II)? Sau are vreo semnificație specială?

Vezi pasajul introductiv al bunului și bătrânului Ernest Hemingway.

Ce ne mai puteți spune despre familia Rodon și "palatul" dictatorului?

Rodon trăiește într-un palat plutitor - o ambarcațiune imensă, creată special pentru a putea naviga de-a lungul întregului Râu ce traversează țara. Această navă e ca un oraș de sine stătător.

Vom asista din nou la o evoluție psihologică a personajului principal, de-a lungul aventurii noastre?

Chiar mai mult, de data aceasta... Îmi pare rău, dar nu vă pot spune mai mult, pe moment...

Din moment ce vom întâlni câteva creaturi extrem de bizare, va avea vreuna dintre ele trăsături umane (grai sau orice fel de comportament complex)?

Nu. Animalele sunt într-adevăr bizare și ciudate, dar sunt numai animale (ca și "Youki" sau mamuții...)

În Syberia am fost întâmpinați de o atmosferă specială - o lume mănăată de folosirea automatonilor și, totuși, atât de arhaică în aparență. Cum ați descrie lumea din Lost Paradise? Care sunt elementele sale definitorii, de data aceasta?

În jocurile lui Sokal există mereu un puternic element fantastic. Știți jocul **Amerzone**? Acolo exista o "barcă / avion / elicopter" stranie, care se numea hydraflot. În **Lost Paradise**, vă puteți aștepta să găsiți genul acesta de ciudățenii, dar și multe altele...

Cu ce fel de puzzle-uri ne vom confrunta în joc?

E prea devreme pentru detalii... dar hai să zicem că vor fi similare, ca stil, celor din **Syberia**. Și să mai zicem că un leopard poate face lucruri imposibile pentru oameni (cum ar fi sărituri înalte sau mers pe furiș)... dar prin aceasta, deja, spun multe :)

Veți adopta o perspectivă de joc și un sistem de control similar celor din jocul Syberia?



PALATUL PLUTITOR al dictatorului Rodon ne amintește, pe undeva, de aventurile din Larry 7



Mai mult sau mai puțin, da.

Benoît Sokal își va asuma din nou rolul de designer, artist grafic și scriitor (de dialoguri), în același timp? Cât de mult se implică el, în dezvoltarea lui Lost Paradise?

Așa cum spuneți, Benoît este într-adevăr "povestitorul" și artistul principal...

Va exista și un sequel al lui Lost Paradise sau, de data aceasta, povestea chiar se va încheia la sfârșitul jocului?

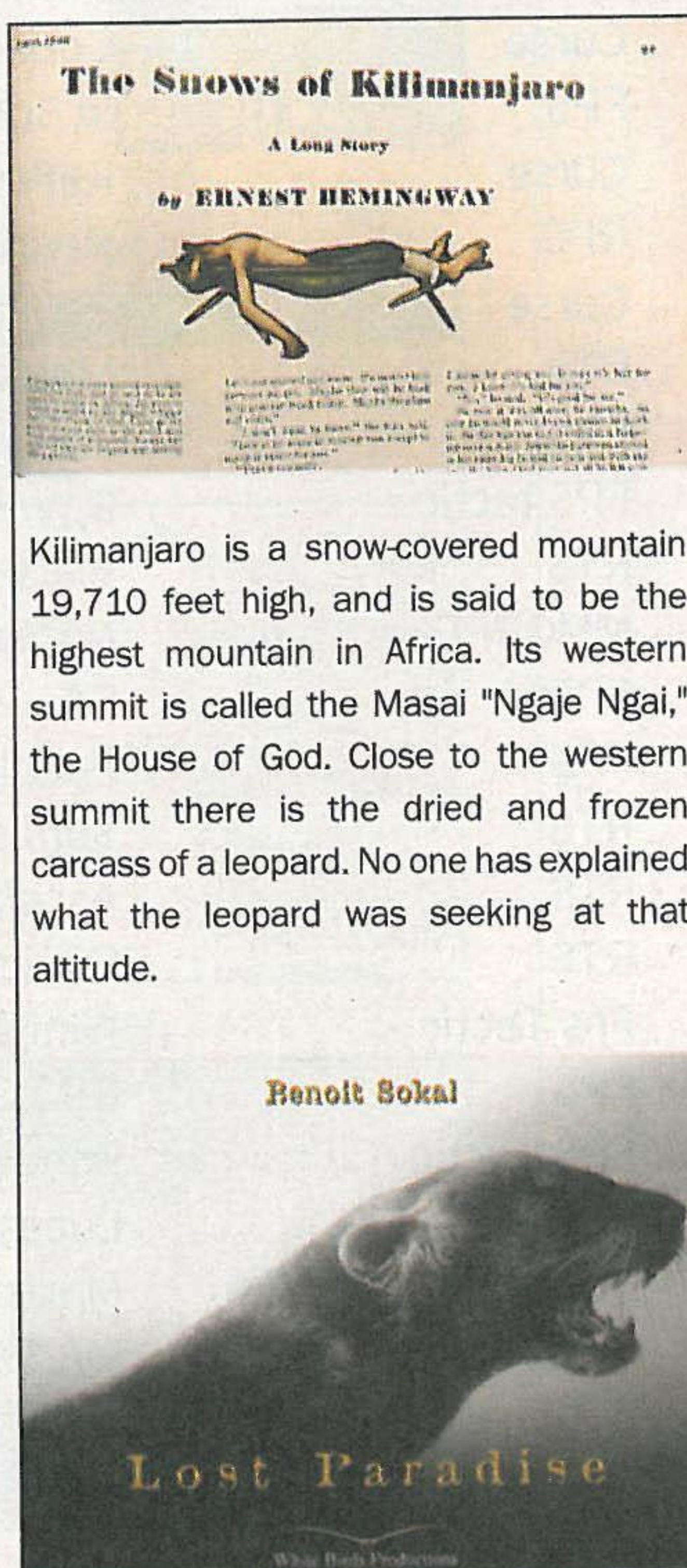
Pe moment, nu e planuit nici un sequel... dar cine știe.

Cu mulțumirile de rigoare pentru răspunsurile acordate, așteptăm cu interes apariția mai multor detalii și imagini din **Lost Paradise**, în lunile următoare!

www.whitebirdsproductions.com

A CONSEMNAȚ ȘERBAN STOKKER

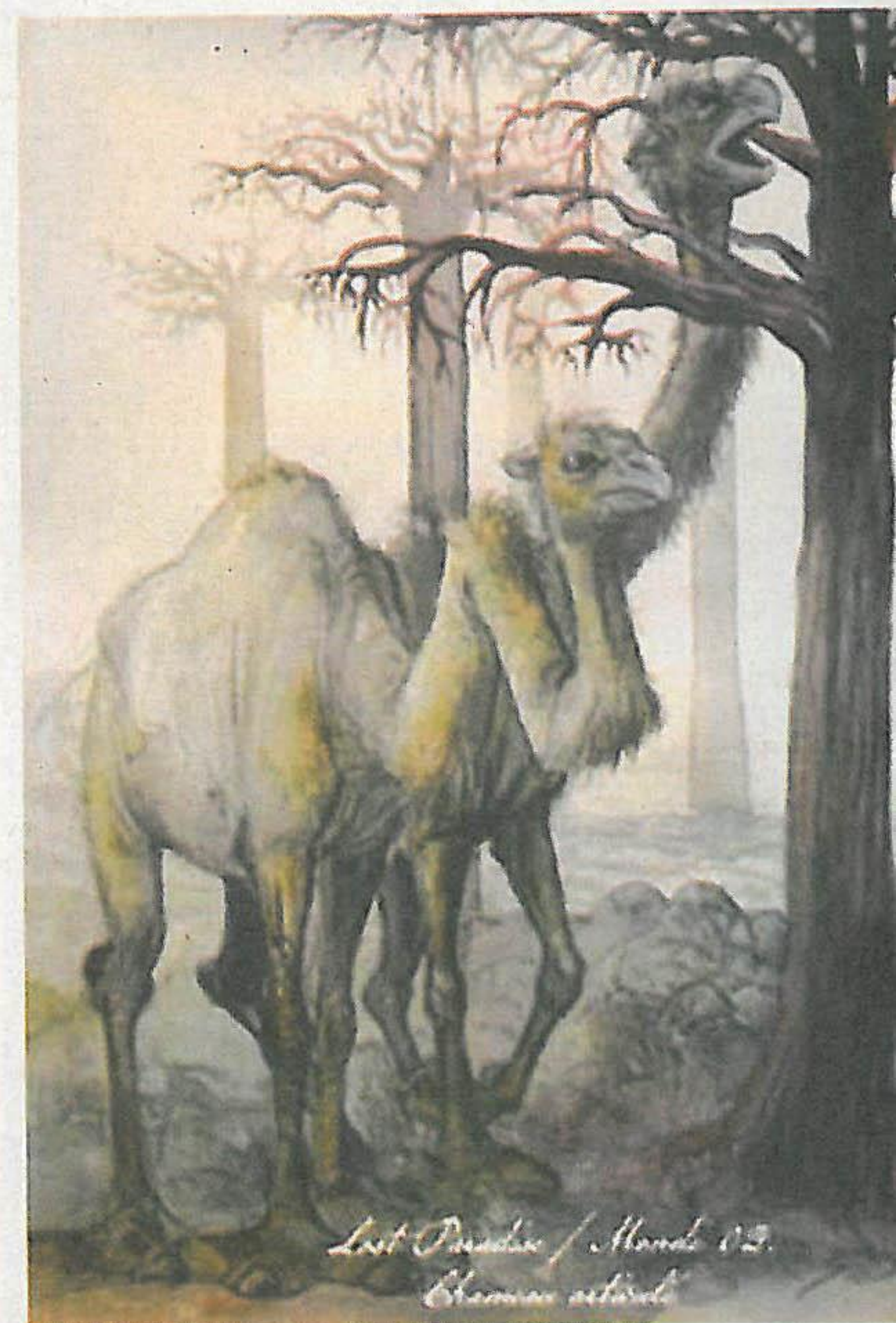
serban@pcgames.ro



Kilimanjaro is a snow-covered mountain 19,710 feet high, and is said to be the highest mountain in Africa. Its western summit is called the Masai "Ngaje Ngai," the House of God. Close to the western summit there is the dried and frozen carcass of a leopard. No one has explained what the leopard was seeking at that altitude.

Benoît Sokal

Lost Paradise



Cele mai așteptate jocuri

Denumirea jocului	Gen	Producător	Publisher	Data apariției
Advent Rising	3D Action	Glyphx	-	noiembrie 2004
America 2	RTS	Data Beker	-	aprilie 2004
Battle For Middle Earth	Strategie	EA	EA	trim. IV 2004
Black & White 2	Strategie	Lionhead	EA	trim. IV 2004
Bloodrayne 2	Action	Terminal Reality	-	trim. III 2004
Codename Panzers	RTT	Stormregion	CDV	trim. III 2004
Colin McRae Rally 4	Curse	Codemasters	Codemasters	martie 2004
Doom 3	FPS	id Software	Activision	trim. IV 2004
Driv3r	Curse	Reflections	Atari	iunie 2004
Dungeon Lords	RPG	Heuristik Park	-	iunie 2004
DTM Race Driver 2	Curse	Codemasters	-	aprilie 2004
Ground Control 2	RTS	Massive Dev.	Vivendi	iunie 2004
Half-Life 2	FPS	Valve	Vivendi	trim. III 2004
Joint Operations	FPS tactic	Novalogic	Ubi Soft	18 iunie 2004
Knights of Honor	RTS	Black Sea Studios	-	trim. II 2004
Lineage 2	MMORPG	Nc Soft	Nc Soft	trim. III 2004
MoH: Pacific Assault	FPS	EA	EA	trim. III 2004
Painkiller	FPS	People Can Fly	Dreamcatcher	6 aprilie 2004
Paraworld	RTS	Sunflowers	-	trim. III 2004
Port Royale 2	RTS	Ascaron	-	aprilie 2004
Rome: Total War	RTS	Creative Assemblys	Activision	trim. III 2004
Soldner: Secret Wars	Fps Tactic	Wings Simulation	Jowood	aprilie 2004
S.T.A.L.K.E.R.	FPS	GSC Gameworld	THQ	septembrie 2004
SW: Battlefront	FPS Tactic	Pandemic Studios	Activision	trim. IV 2004
SW: Republic Commando	FPS	Lucas Arts	Activision	vara 2004
The Sims 2	Strategie	Maxis	EA	trim. III 2004
Thief III	FPS Tactic	Ion Storm	Eidos Int.	trim. III 2004
Vampire 2	Action-RPG	Troika Games	Activision	iunie 2004
World of Warcraft	Online RPG	Blizzard	Vivendi	iunie 2004

Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games punctează jocurile pe o scală de la 0 la 100 de puncte. Astfel poți compara în același timp două jocuri pentru a-ți alege favoritul.

> 90%	Nebunie generală: jocul impune standarde noi genului. Distracție garantată, cu o prezentare excepțională, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă-ți plac titlurile acestui gen, e nepermis să nu ai jocul.
> 80%	Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: atmosfera, grafica, sunetul, designul și controlul satisfac gusturile cele mai pretențioase, jocul creează dependență.
> 70%	Clasa B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă neajunsurile ar fi eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.
> 60%	Aici s-a făcut o confuzie între "bine intenționat" și "bine făcut": fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierzi nimic dacă nu-l cumperi.
> 50%	Discret: vei fi dezamăgit de neajunsurile tehnice sau de firul plictisitor al jocului.
< 50%	Te-ai păcălit! Mai bine-ți cumperi semințe de dovleac.

Modul multiplayer

Pentru fanii partidelor în rețea și pe Internet. Aici găsești informații despre: numărul maxim de jucători pe un PC, în rețea și pe Internet.

Carnetul de note

Grafică, sunet, control, atmosferă, design, multiplayer sunt cele șase caracteristici ale notării PC Games.

Total

Cel mai important: notarea punctajului total te informează despre calitatea jocului.

Configurația necesară

Această configurație este dată de producător și simbolizează minimul absolut.

Configurația recomandată

Pentru a juca fluid, PC Games vă recomandă următoarea configurație.

În comparație

Am prezentat candidatul în comparație cu jocurile asemănătoare.

Punctaj
S C: PANDORA TOMORROW

PRODUCĂTOR
Ubi Soft

DISTRIBUITOR
Ubi Soft

PREȚ
cca. 30 euro

VÂRSTĂ
De la 16 ani

MULTIPLAYER
Rețea 16
Internet 16

PRO & CONTRA

- ➕ Evoluția lui Sam Fisher
- ➕ Atmosfera genială a originalului
- ➖ Hărți cam mici
- ➖ Reclamele degrozate

GRAFICĂ	89%
SUNET	89%
CONTROL	91%
ATMOSFERĂ	90%
DESIGN	89%
MULTIPLAYER	90%

90 %

NECESAR CPU 800 MHz 128 MB RAM	RECOMANDAT CPU 1000 MHz 256 MB RAM
---	---

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HITMAN
METAL GEAR SOLID

ICON-urile



Peste 18 ani

Joc nerecomandat sub 18 ani



Video

Videoreportaj sau trailer pe CD-ROM



Demo

Versiune demo pe CD-ROM



Multiplayer

Jucat în rețea sau pe Internet acest joc este distractiv



Online

Joc online - este necesar accesul la Internet



Add-on

CD suplimentar - este necesar programul de bază

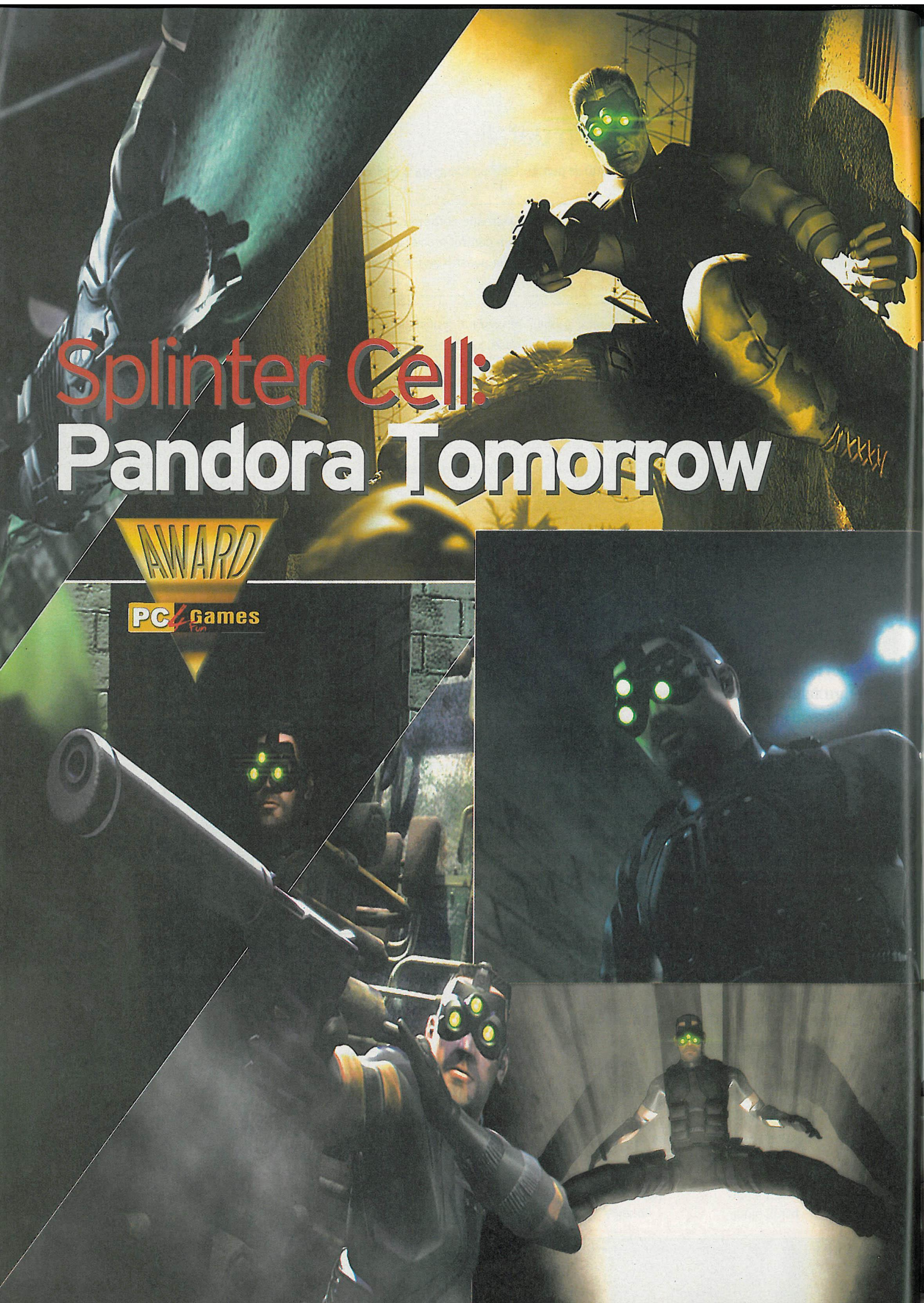


PC Games Award

Jocurile de strategie, acțiune, aventură sau sport deosebit de bune primesc acest premiu. Astfel vei recunoaște jocurile bune dintr-o singură privire și poți cumpăra produsul respectiv fără să stai pe gânduri. Cel mai bun joc testat în ediția respectivă primește și distincția de "Jocul Lunii".

Hardware Award

Componente PC ca plăcile grafice sau monitoarele nu se cumpără chiar în fiecare zi, în special în România. Din acest motiv, îți prezentăm studiile ale pieței în care vei putea vedea care sunt componentele care-și merită cu adevărat banii. Cea mai bună ofertă din punct de vedere tehnic primește premiul testului; pe lângă acesta, va fi desemnat și un câștigător la raportul preț/performanță.



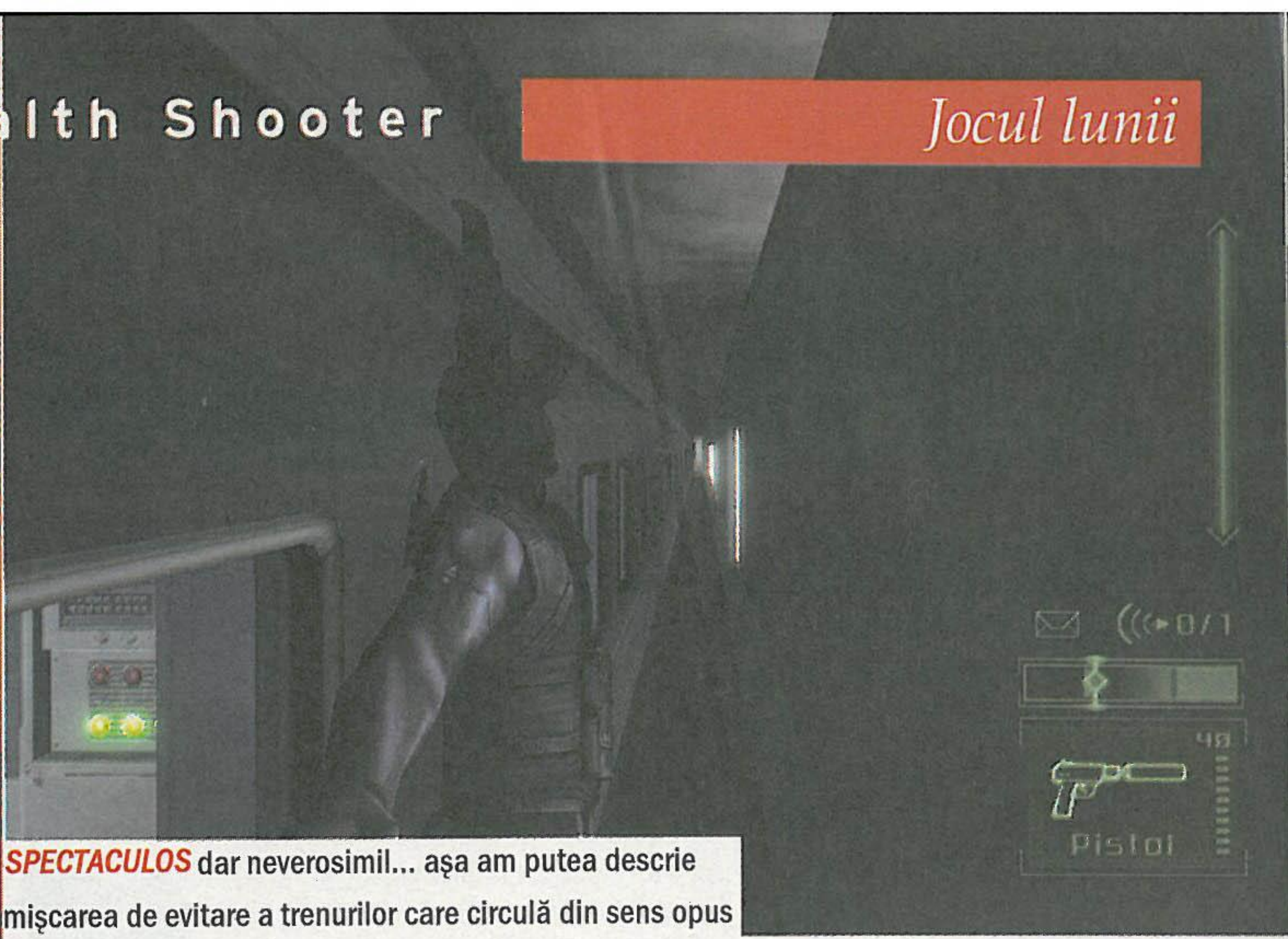
Splinter Cell: Pandora Tomorrow

AWARD

PC Games
Fun



TIPTIL-TIPTIL una dintre cele mai interesante rute alternative alese de Fisher este lateralul unui tren



SPECTACULOS dar neverosimil... așa am putea descrie mișcarea de evitare a trenurilor care circulă din sens opus

<<<Introduceți parola>>>... Acceptat!

<<<Analiza amprenteii>>>... Verificat!

<<<Scanarea retinei>>>... Verificat!

Bine ai venit în lumea din spatele culiselor... Bine ai venit în lumea lui Sam Fisher!

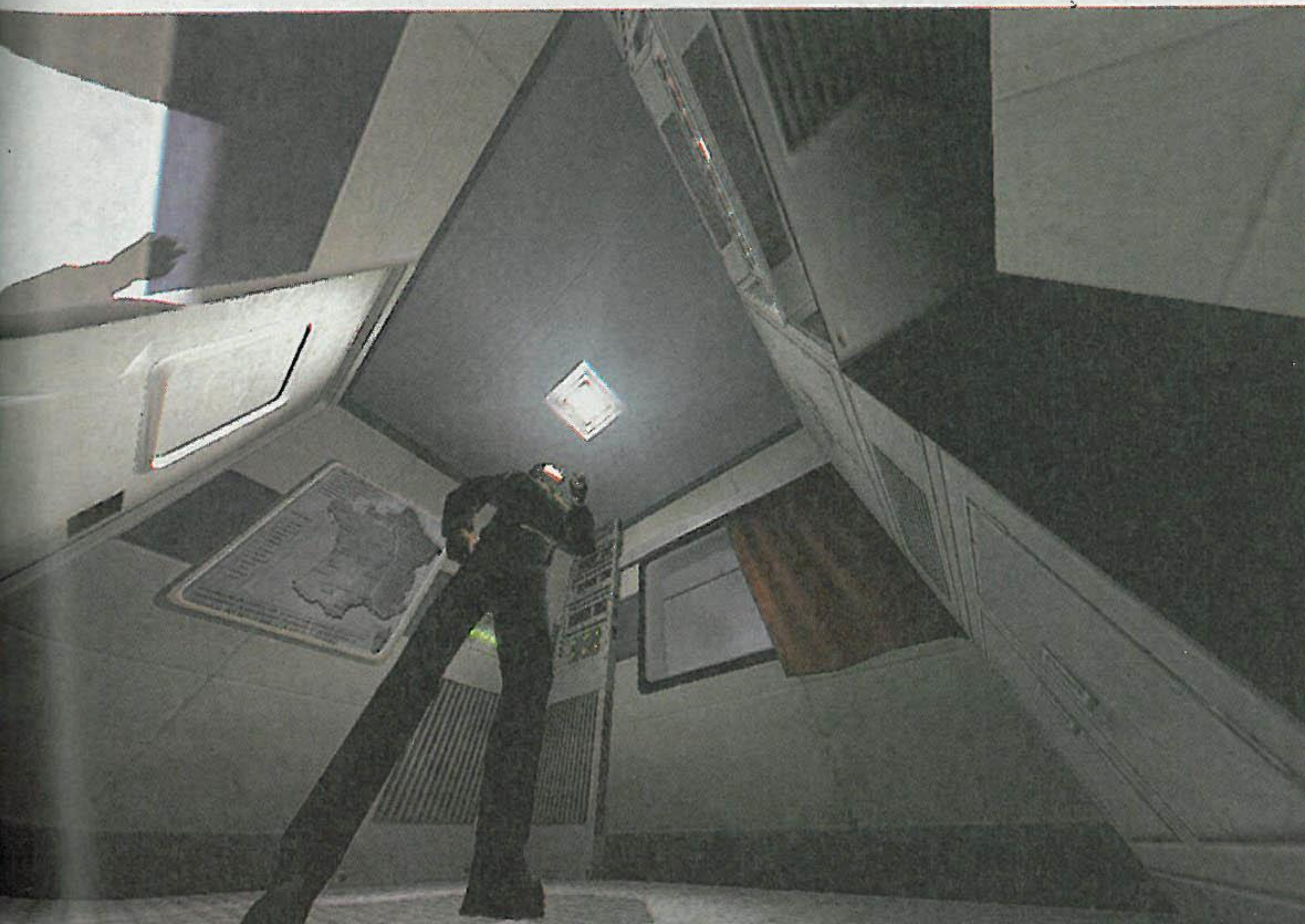
Splinter Cell ne-a luat prin surprindere acum doi ani, favorizându-i la început pe posesorii consolelor Xbox, apoi furișându-se prin lumea tenebroasă a conspirațiilor de înalt nivel, sistematic a cucerit fiecare platformă cunoscută jucătorilor (probabil și câteva încă necunoscute, care țin de domeniul viitorului). Cu precizia și eficiența unui ucigaș profesionist a ajuns unul dintre cele mai populare jocuri ale anului 2002. Din cauza scenelor de acțiune pline de tensiune, țesute cu măiestrie în pânza gameplay-ului care se baza pe furișare și păstrarea anonimatului pentru a putea rezolva conflicte armate și conspirații de talie mondială, jocul celor de la Ubi Soft a fost comparat cu best sellerul de serviciu, **Metal Gear Solid**. Aventurile lui Sam Fisher au depășit însă modelul, din cauza sistemului de control eficient și simplu (dar în același timp spectaculos), respectiv a eliminării timpilor morți datorati campingului. În plus, acest lup singuratic s-a dovedit a fi un personaj mult mai carismatic decât Solid Snake: un adevărat om al faptelor, concis și letal. Lucrurile de care avea nevoie acest misterios agent secret se concretizau în puțină vopsea de față, o haină de camuflaj și un colț întunecat din care să-și poată neutraliza inamicii. Despărțirea de ficțiunea din celelalte jocuri și apropierea de realitatea lui Tom Clancy au fost secretul succesului și garanția faptului că sequel-ul se va număra printre cele mai așteptate jocuri ale anului 2004. La realizarea continuării, obiectivul producătorilor de a surclasa originalul, s-a manifestat în amplificarea componentelor de succes și adăugarea modului multiplayer după care tânjea întreaga comunitate de fani. Astfel, designerii au promis un

Pandora Tomorrow cu suport online, cu multiplayer, cu mod cooperativ, desfășurat la lumina soarelui, în junglă, pe mare, care să-ți sufle-n ceafă, mai dur și mai greu, mai flexibil și realizat dintr-un buget mai mare, cu un nou Sam Fisher care se folosește de mai multe gadget-uri și mai multe mișcări acrobatice spectaculoase. Dacă am reușit să-ți trezesc interesul, citește mai departe și vezi cum se comportă varianta PC al acestui minunat stealth shooter multiplatform.

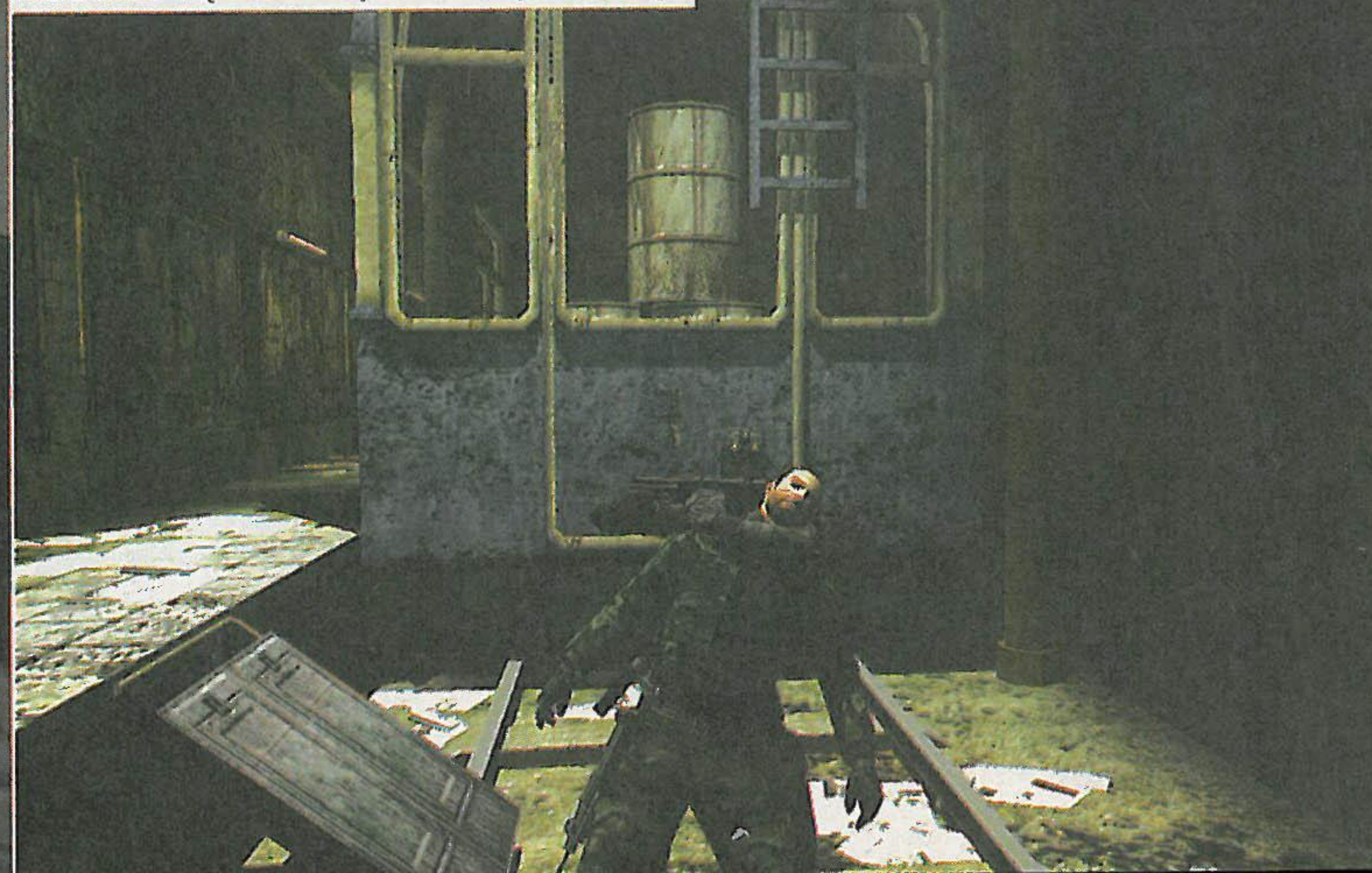
În timp ce în episodul anterior ai parcurs nenumărați kilometri în întreaga Europă pentru a evita producerea unei catastrofe, în noul **Splinter Cell** vei zbura de colo colo, în lumea întreagă. Natura urbană, închisă și liniară a misiunilor, respectiv a hărților (caracterizate de colțuri și colțișoare

întunecate, care favorizau stilul de lucru al lui Fisher) a fost înlocuită de hărți în care acțiunea se desfășoară sub cerul liber, unele pe timp de zi, și de misiuni cu final deschis, care depind de deciziile tale. Întregul joc are un gust mult mai rural. Asta se datorează și faptului că paleta zonelor în care se desfășoară diferitele misiuni cuprinde și unele locșoare uitate de Dumnezeu, cum ar fi satele din Indonesia sau din Dili, Timor.

O altă schimbare care-și face simțită prezența și ne amintește că avem de-a face cu un joc multiplatform este mărimea mică a hărților. Față de primul episod, mărimea hărților a fost redusă considerabil, iar majoritatea misiunilor au fost împărțite pe mai multe niveluri. De exemplu, pelerinajul tău prin Ierusalim a fost împărțit în trei hărți. La proiectarea nivelu-



"ADORMIREA" SILENȚIOASĂ a inamicilor este cea mai bună soluție de a scăpa de ochii prea curioși



Arme & Gadgets

5.56mm SC-20K AR

Această armă de asalt deosebit de ușoară, dar cu o putere de foc considerabilă, a fost special modificată pentru Fisher. Astfel în afară de amortizor, a fost dotată cu un lansator multifuncțional și o lunetă cu o putere de mărire de 6x.



Ring Airfoil Projectile

Acest proiectil a fost realizat pentru a imobiliza și nu pentru a omorî inamicii. Eficiența maximă se obține țintind căpățâna oponentilor.



Sticky Camera

O mini cameră reutilizabilă, lansată folosind arma de asalt, care are capacitatea de a se fixa pe pereți. Semnalele audio și video sunt transmise OPSAT-ului, jucătorul având posibilitatea să cerceteze zonele de la o distanță sigură.



Sticky Shocker

Proiectil care se "lipește" de țintă, emițând o undă de șoc paralizantă. Poate neutraliza mai mulți oponenti dacă ajunge în contact cu apa.



Distraction Camera

Fratele mai mare al Sticky Camera, singura diferență fiind posibilitatea emiterii unui semnal sonor pentru atragerea atenției oponentilor. Soldații atrași în capcană pot fi neutralizați prin emisia unei mici cantități de CO2.



5.71mm SC Pistol

Un pistol mic dar puternic, dotat cu amortizor. Ca cele 20 de gloanțe din magazie să-și atingă cu siguranță ținta, arma a fost dotată cu ochitor laser.



Lock Pick

Un set de unelte proiectat pentru deschiderea încuietorelor cilindrice. Se folosește exact ca în prima parte: prin intermediul tastelor de direcție.



Laser Microphone T.A.K. (Tactical Audio Kit)

Un prieten deja bine cunoscut: cu ajutorul acestui gadget poți să tragi cu urechea la conversațiile altora. Funcționează și dacă interlocutorii se află dincolo de un perete de sticlă.



Camera Jammer

Acest pistolăș deosebit de util emite microunde care blochează sistemul video al camerelor. Bateriile incluse se încarcă automat.



Optic Cable

O unealtă genială cunoscută și din filme: un cablu deosebit de flexibil care se poate strecura pe sub ușă și prin gaura cheii pentru a vedea ce se ascunde în spatele ușii.



Night & Thermal Vision Headset

Nelipsiții ochelari ale lui Sam nu sunt doar un accesoriu de modă: cu ajutorul celor două moduri poți să vezi ce se întâmplă noaptea, respectiv poți să scanezi amprente termice din zonă. A doua opțiune este deosebit de utilă pentru detectarea minelor.



Wall Mine

O încărcătură explozibilă aplicabilă pe majoritatea suprafețelor. Mecanismul este pus în funcțiune de un senzor de mișcare.



Chemical Flare & Emergency Flare

Aceste bețișoare sunt umplute cu diverse chimicale, care intrând în reacție produc lumină. Singura diferență a variantei de urgență este cantitatea de căldură emisă care dereglează senzorii termici.

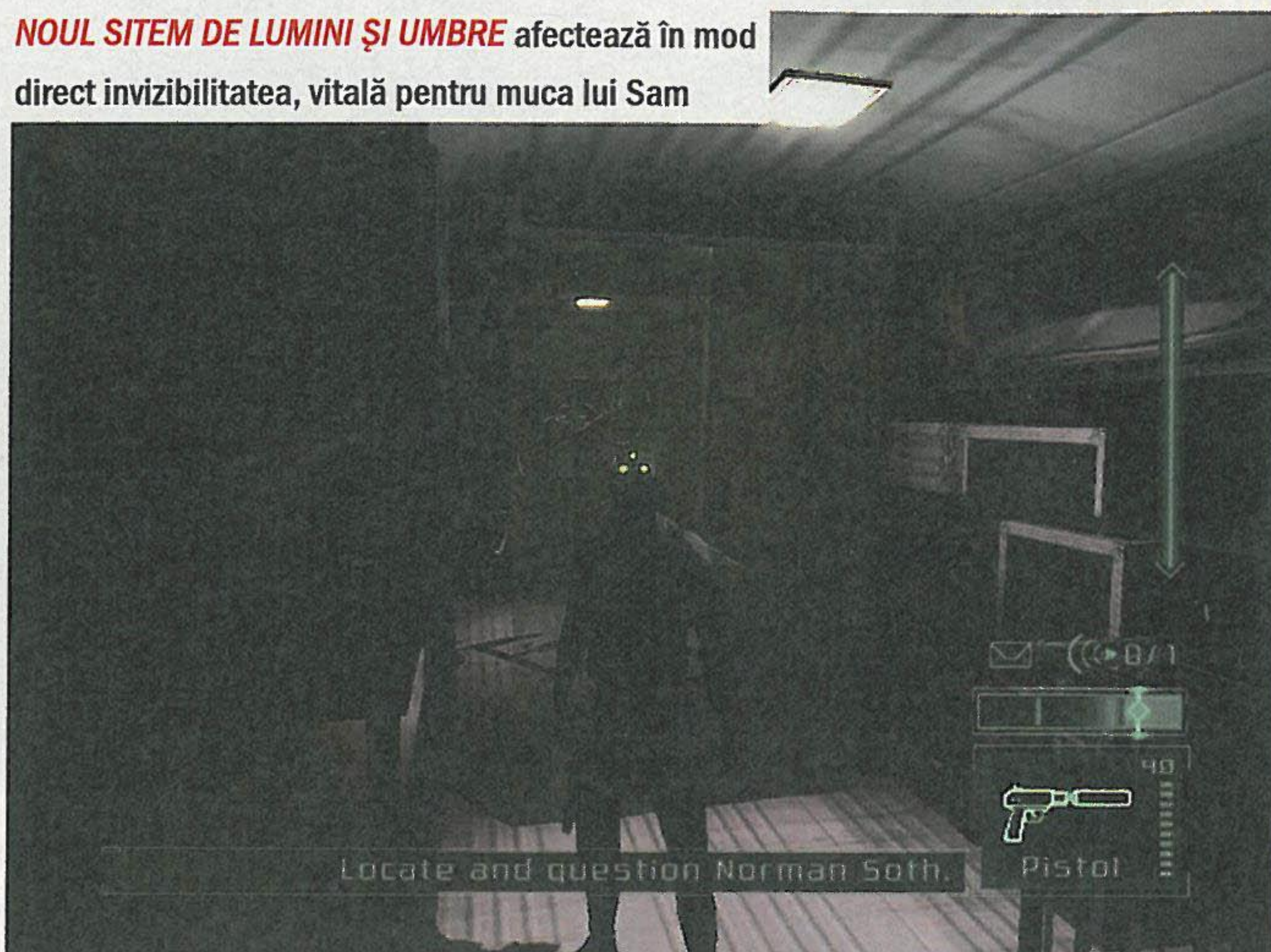


Grenades

Nu pot lipsi nici cele trei tipuri de grenade bine-cunoscute: cele explozibile, cele de fum și cele luminoase pentru orbirea inamicilor.



NOUL SITEM DE LUMINI ȘI UMBRE afectează în mod direct invizibilitatea, vitală pentru muca lui Sam



rilor au fost luate în considerare și resursele celorlalte platforme, respectiv gusturile jucătorilor de consolă, acestea fiind cauza primordială a schimbărilor.

Rechemarea ta la datorie se datorează din nou politicii adoptate de guvernul Statelor Unite, care intervine în conflictul dintre Timorul de Est și Indonesia. În urma sprijinului militar oferit primei părți, trupele americane sunt nevoite să se confrunte cu o grupare de gherilă sprijinită chiar de către guvernul Indoneziei. Când GI Joes și a lor pușcoci de plastic, sunt depășiți de situație, iar idealul "politically correct" devine deranjant, nepotul Fisher este trimis să curețe mizeria lăsată de unchiul Sam. Problema este însăși Suhadi Sadono, conducătorul mișcării, care și-a făcut o asigurare de viață deosebit de eficientă: alături

de oamenii săi de încredere a plantat containere de smallpox în diferite puncte cheie ale lumii. Dacă se întâmplă ceva cu șeful gherilelor, acest virus letal este lăsat în libertate. Preluând inventarul lui Fisher, va trebui să asisti trupele SUA și să anihilezi pericolul catastrofei biologice. În momentul în care gherilele ocupă ambasada Americii din Timor, capturând zeci de ostatici, cei de la Third Echelon hotărăsc să te trimită pe podium. Nu ostaticii sunt însă problema ta primordială - misiunea care ți-a fost încredințată presupune distrugerea documentelor secrete depozitate în clădirea ambasadei. După infiltrare și îndeplinirea obiectivelor, în mijlocul scenei dominate de eforturile depuse de trupele Delta Force pentru a salva NC-urile, o ștergi englezește, urmând să afli cine este omul de

INTEROGAREA PERSONAJELOR poate să-ți aducă un plus de informații, vitale îndeplinirii misiunii



legătură al lui Sadono. Investigația te duce la Paris, unde acest misterios personaj dă o spargere la laboratoarele criogenice Salnier. În timp ce mercenarii francezi și sirieni nici nu-și dau seama ce i-a lovit, iar creierele depozitate în diferite caontainere ajung pe linoleu, reușești să pui mâna pe o poză a prăzii urmărite. Identificat ca Soth, un fost agent CIA care și-a vândut țara, îl vei urmări pe acesta până în Ierusalim și Indonesia pentru a afla coordonatele celor patru containere. Munca ta se va termina pe aeroporturile din Los Angeles unde te vei putea bucura de dulcele gust al răzbunării.

Deși firul epic implementat de producători este liniar, misiunile, luate separat, te obligă să iei decizii cruciale din punct de vedere al desfășurării evenimentelor. De exemplu, în Ierusalim o vei întâlni pe Dahlia Tal un agent Shin Bet care te conduce la ascunzătoarea secretă a celor care au vândut agentul biologic lui Soth. După ce te-ai furișat prin jumătate de oraș și ai ajuns la intrarea ascunzătoarei, primești ordin să lichidezi femeia. Depinde de tine dacă te conformezi sau nu, misiunea continuând indiferent de alegerea luată. Diferența intervine în momentul în care ai furat agentul biologic. Dacă ai fost un supus ascultător al lui mistăr prezidant (nu, nu vorbesc de Tony Blair) și ai îndeplinit ordinul superiorilor tăi, tot ce ai de făcut e să ajungi fluierând de lipsa grijilor până la zona

de extracție. Dacă însă ți-ai pus probleme morale sau te așteptai la anumite contraservicii din partea frumoasei israelience, și n-ai vrut să omori o femeie neînarmată, te vei întâlni din nou cu Dalia, doar că de data aceasta te va privi prin luneta unei puști de francțir și va fi acompaniată de tovarășii săi. Producătorii au introdus astfel de scene ambigue din punct de vedere moral, cu dorința de a dezvălui publicului o mai mare parte din personalitatea protagonistului. De asemenea, Fisher a dobândit un stil mult mai ironic în special față de ierarhia din cadrul organizației sale, și față de colegii săi. Deși anumite replici seamănă mai degrabă cu ale unui păstor de vaci necioplit și nu cu ce ne-am aștepta din partea unui agent antrenat, impresia generală e favorabilă. Se simte că au vrut să-l apropie puțin mai mult de cel mai mare concurent al său, Solid Snake (fără să-l echipeze cu cizme din piele de șarpe).

Această apropiere se simte și la nivelul arsenalului. În primul rând s-a îmbogățit lista gadget-urilor (despre care puteți citi mai multe detalii în tabelul alăturat), care ușurează viața lui Fisher. Nu trebuie să te gândești însă la șmecherii folosite de Bond, James Bond: cei de la Ubi Soft au încercat să realizeze un joc care să fie la fel de realist ca **Rainbow Six** sau **Ghost Recon**, mergând însă pe drumul bătătorit de **Metal Gear Solid** sau **Thief**. Și putem afirma cu sufletul împăcat că eforturile

Splinter... ce?

Hmm... deci acum și tu ești unul dintre ei! Un adevărat splinter cell, care lucrează pentru Third Echelon, care ține de NSA... Dar hai să nu mai vorbim în rebusuri și să vedem ce se ascunde în culise!

NSA

Reprezentând prescurtarea de la National Security Agency (Agenția Națională pentru Securitate), aceasta este cea mai mare organizație de adunare a informațiilor din America. Oficial, munca acestei agenții ar fi protejarea guvernului SUA prin interceptarea comunicațiilor străine periculoase (de ex. al emailurilor de genul: Moa chilling ză prezidant tumorou mourning). Neoficial, avem de-a face cu o organizație top-secretă a cărei obiective reale nu le cunoaște nimeni. Dar, oricum, nici ochii nu le stau bine - ascultându-ne conversațiile private și citindu-ne emailurile și mai personale, ei sunt cei care ne arestează dacă ne bănuiesc de legături cu organizațiile teroriste.

Third Echelon

Existența acestei grupări ultrasecrete este negată vehement de guvernul Statelor Unite. Teoretic de această grupare aparțin agenții secreți de elită care sunt trimiși în misiuni, singuri sau în grupuri de câte cinci indivizi, beneficiind de suportul armatei în caz de necesitate. Bineînțeles, "ei" neagă totul.

Splinter Cell

Un agent de teren solitar angajat de Third Echelon - a se citi un un agent ultra-hiper-super secret - la Sam Fisher. Dacă sunt prinși sau omorâți în misiune, agenția va nega existența lor. Și probabil guvernul SUA va nega existența lui Third Echelon.

Shadow Net

Atât de secret încât nici căutarea pe Google nu dă rezultate. Agenții din Shadow net seamănă foarte mult cu splinter cells, doar că lucrează în grupuri mici de până la cinci indivizi. Aceste comando-uri sunt trimise pe teren când misiunea e prea dificilă pentru a fi rezolvată de un splinter cell.



LABORATORUL BIOLOGIC din care a fost furat virusul letal, pare mai gol ca buzunarul românilor

PUTERNIC ÎMBUNĂTĂȚITUL engine de Unreal face încă față concurenților



NPC-URILE PREZENTE mai pe toate hărțile, reduc considerabil posibilitățile agentului secret

EFECTIV, PĂREREA MEA!

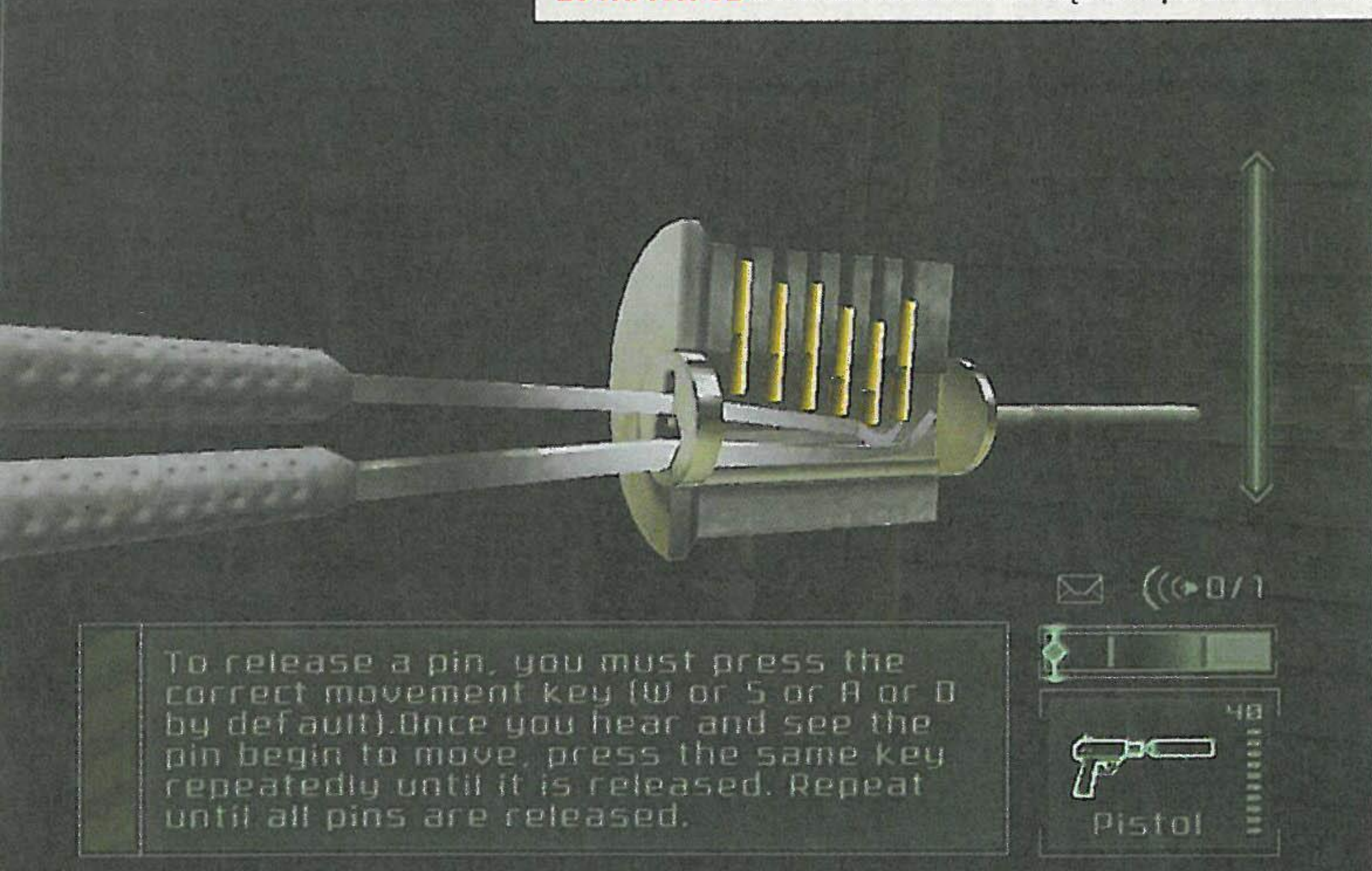
CIPRIAN COROIANU



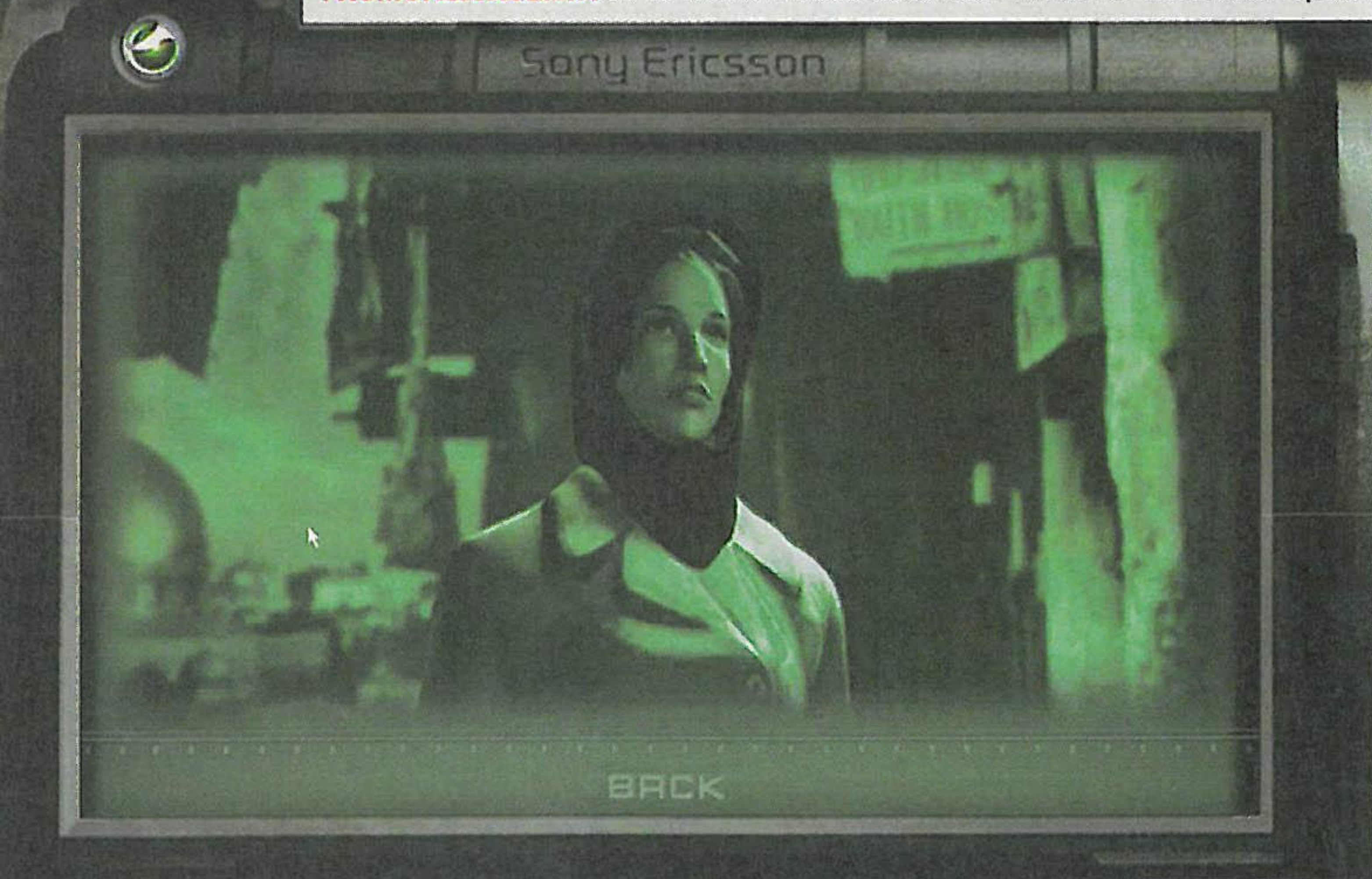
My name is Fisher... Sam Fisher!

Impresia pe care ți-o lasă **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** este că încărunțitul Sam Fisher nu a evoluat prea mult în ultimii doi ani și că micile diferențe prezente nu par a fi în măsură să justifice un titlu stand-alone, care la prima vedere prezintă un aer vag de data-disk. Adevărul este că, în ciuda anilor, **Splinter Cell** nu se desfigurează. Poate că ar fi fost de dorit unele ameliorări ale engine-ului fizic și în special ale AI-ului adversarilor. Ceea ce rămâne este fascinația gameplay-ului lui **Splinter Cell**, care a păstrat intactă carisma inoxidabilă care l-a făcut atât de deosebit încă de la apariție. Pregătiți-vă nightvision-ul pentru că vă așteaptă misiuni teribile. Și nu vă va ajuta nimeni... sunteți singuri!

LOCKPICK-UL a rămas neschimbat față de episodul anterior



FRUMOASA AGENTĂ se va dovedi fatală dacă nu o elimini în momentul oportun



CUTILE DE PRIM AJUTOR împrăștiate prin niveluri, sunt singura modalitate de revigorare

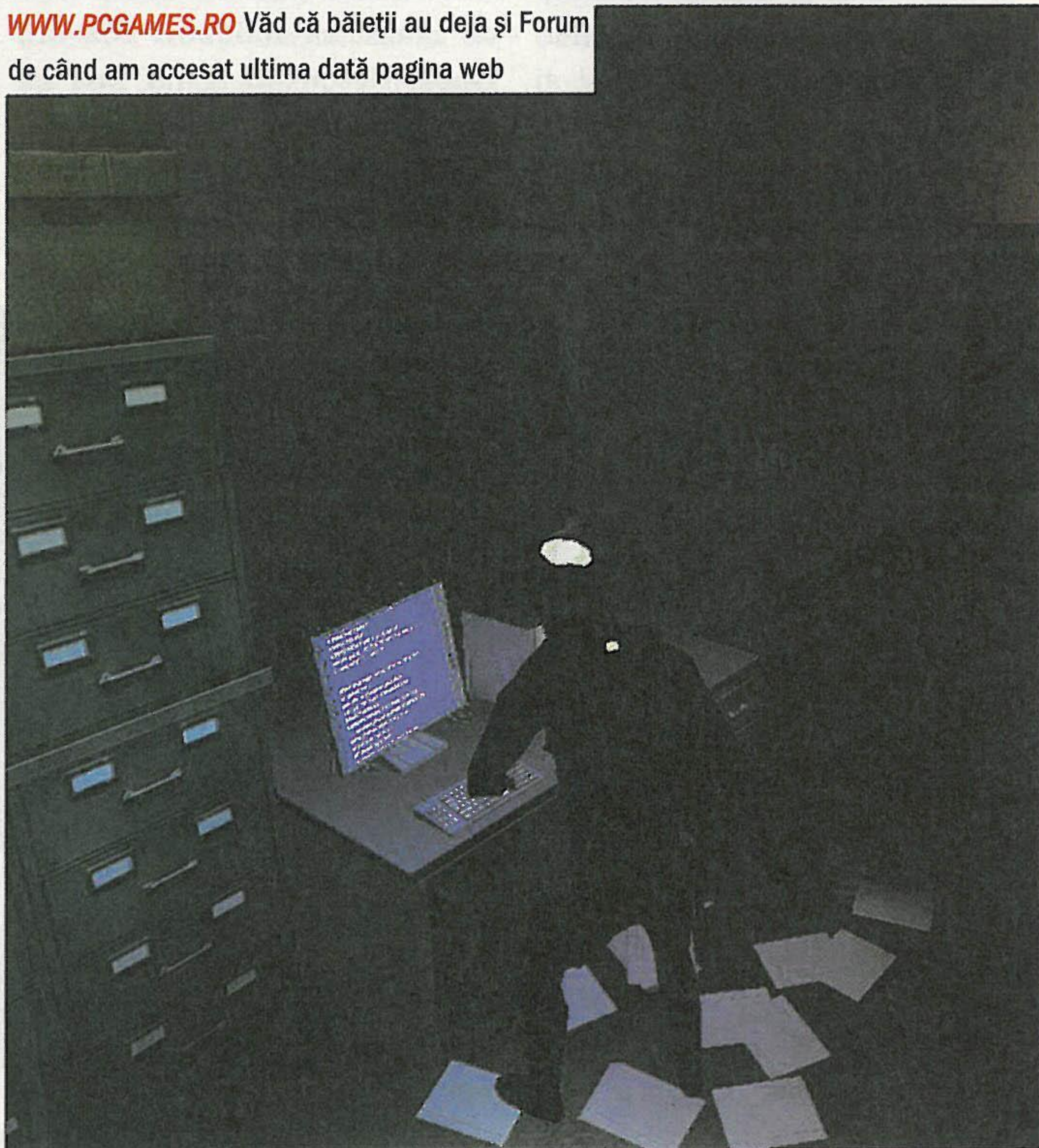


depuse în acest sens au fost încununate de succes. Realismul se manifestă mai ales în comportamentul adversarilor: dacă aud zgomote ciudate, pornesc în direcția producerii acestora pentru a le investiga (de data aceasta cercetând serios zona), iar în momentul în care îți detectează prezența cheamă întăriri; în cazul în care nu-și găsesc partenerul ori dau nas în nas cu un cadavru declanșează alarma de gradul întâi, punându-și vestele antiglonț; în timpul schimburilor de focuri își caută ascunzișuri folosind obiectele de pe hartă în favoarea lor etc. Oponenții se descurcă minunat și în situații limită. De exemplu, în Ierusalim, înainte să pornești la cumpărături pe piața neagră, trebuie să vizitezi un fost agent CIA care a adus unele modificări puștii tale multifuncționale. Ajungând în încăperea din spatele tarabei dai de un "chef": bravul om este amenințat de doi hoți. Furișându-te la spatele primului și punându-i pistolul la tâmplă, celălalt reacționează într-un mod neașteptat. Va folosi meșterul ca scut viu și va încerca să negocieze (destul de agresiv) viața partenerului său. Se poate spune deci, că inamicii au într-adevăr un comportament

uman, deși seamănă între ei ca berbecii clonați.

Cu reducerea mărimii hărților a scăzut și numărul oponenților, și din această cauză pentru cei care au jucat primul **Splinter Cell**, această continuare s-ar putea să le pară mai ușoară. Deoarece majoritatea misiunilor se desfășoară în locuri publice în care există și nenumărați civili, în cea mai mare parte a timpului îți va fi interzisă folosirea atacurilor letale. Furișarea în spatele oponenților și înhățarea lor, apoi adormirea lor cu o gentilă lovitură peste ceafă nu este considerată letală... ci mai degrabă binevenită. Nu trebuie eliminat tot ce mișcă pe hartă (și nici nu se poate!), astfel de măsuri reprezentând doar ultima soluție. Majoritatea accesoriilor nici nu a fost proiectate în scopuri letale. Tot ce contează este, deci, ca prezența lui Sam să treacă neobservată. Realismul, pe care îl ridică în slăvi producătorii, este însă știrbit de unele mici-mari aspecte. De exemplu, cel mai mare atu al lui Sam este invizibilitatea, măsurată de un indicator. Ascunzându-se în umbre acest lucru se realizează perfect, indicatorul arătând valoarea minimă, în pofida faptului că unitatea de comunicare de pe

WWW.PCGAMES.RO Văd că băieții au deja și Forum de când am accesat ultima dată pagina web



EFFECTIV, PĂREREA MEA!

ERDEI JACINT



Abia am așteptat să apară **Pandora Tomorrow**, dar parcă lipsește ceva...

M-am distrat de minune cu noile aventuri ale lui Sam Fisher! Tensiunea este redată excelent de către producători prin dinamismul jocului. Totuși au fost unele lucruri care mi-au stricat pofta! De exemplu, acea reclamă (nici măcar camuflată) a Sony Ericsson, care apare de orice aparat electronic ne-am atinge. Ne acompaniază încă de la început, din meniu, până la sfârșit prin OPSAT, prin PDA, prin telefonul mobil. Alt aspect ar fi hărțile cam mici și inamicii cam puțini... continuarea pare mult mai scurtă decât primul **Splinter Cell**. Știți ceva? Chiar mi-a venit pofta de original! Cred că-l voi căuta pe rafturile acoperite de praf și mă voi afunda din nou în lumea conspirațiilor interminabile.

umărul său, ecranul de pe ante-bratul stâng, cei trei senzori de pe ochelarii săi luminează în continuu, transformând bietul om în pom de Crăciun. De asemenea, când te cațeri pe lateralul unui tren, nici mișcarea pe care o execută Sam pentru a evita o altă locomotivă care circulă din sens opus, nu pare prea reală.

Pe lângă arsenal s-au îmbunătățit și aptitudinile acrobatice ale lui Sam (și puii de ninja l-ar invidia). El a învățat o serie nouă de mișcări și le-a mai rafinat pe cele vechi. Acestea sunt explicate pe parcursul primelor misiuni, producătorii făurind situații care să necesite executarea lor. Pe parcursul jocului însă va depinde doar de tine care cale o urmezi spre îndeplinirea obiectivelor. Dacă străzile devin prea periculoase și nici umbrele nu mai oferă protecție, va trebui să cauți trasee alternative. De obicei acestea îți vor pune la încercare abilitățile acrobatice: de multe ori vei putea progresa doar cățărându-te pe țevi, alunecând pe frânghii, sărind de pe acoperiș pe acoperiș, escaladând pereții clădirilor sau înaintând atârnat de streșini. S-a păstrat și popularul split jump cu puține transformări: acum Fisher transferându-și greutatea de pe un picior pe altul se va putea cățăra și mai sus decât până acum. O altă mișcare genială constă în posibilitatea folosirii armei în timp ce Fisher atârână cu picioarele de o țevă. chiar dacă nu e la fel de sexy

ca Lara Croft, aceste mișcări îi stau bine lui Fisher.

Una dintre cele mai binevenite aditii este suportul multiplayer. Atât în LAN, cât și online îți vei putea măsura puterile împotriva altor oponenti umani, în diverse moduri de joc. Deoarece producătorii s-au gândit la introducerea unui mod cooperativ, și cum ar dăuna cumplit realității să vezi cinci Sam Fisher fugărindu-se ca bezmeticii, în multiplayer va trebui să renunțăm la încântătoarea prezență al agentului. Locul lui va fi luat de spioni și mercenari anonimi care luptă în tabere diferite. În timp ce spionii încearcă să fure secrete de mare importanță

din diferite locații, misiunea mercenarilor este chiar interceptarea acestor agenți mult prea curioși. Nu se va renunța însă la echipamentele speciale și la abilitățile speciale. În multiplayer apar chiar și niște gadgeturi noi, neîntâlnite în modul singleplayer. Printre acestea se numără spy trap-ul, tazer-ul și spy bullet-ul care abia așteaptă să le descoperi utilitatea.

Producătorii nu au renunțat la engine-ul grafic, l-au îmbunătățit doar. Pentru fanii primei părți care posedă o configurație mai modestă va fi o veste deosebit de bună că programatorii s-au ocupat de optimizarea engine-ului. Astfel pe aceleași configurații, **Pandora Tomorrow** se mișcă mult mai fluid decât precursorul. Pe un calculator cu un procesor de 2100 MHz, cu 256 MB RAM și un GeForce FX 5600 Ultra în rezoluția de 1280x1024, cu toate detaliile setate la Very High, jocul turuie, nu alta! Și nu doar că se mișcă mai bine, dar și arată mai bine. Sistemul de lumini și umbre este impresionat, conferind evenimentelor o mai mare credibilitate. Jocul a făcut un mare pas în față și din punct de vedere acustic. S-a îmbunătățit calitatea vocilor sincron, dublarea lui Sam Fisher fiind făcută chiar de către Michael Ironside. De realizarea coloanei sonore s-au ocupat cei de la TBC (ehm, parcă aud o tuse seacă: ce să-i fac, așa-i spune studioului!), deci cred că nici din acest punct de vedere nu avem de ce să tușim.

În concluzie, se poate spune că **Pandora Tomorrow** se ridică la nivelul originalul (însă nu-l surclasează), oferind un plus din aproape toate punctele de vedere, reîntărind poziția ocupată de **Splinter Cell** în ierarhia stealth shooterelor.

CEAUȘESCU PCG

jacint@pcgames.ro

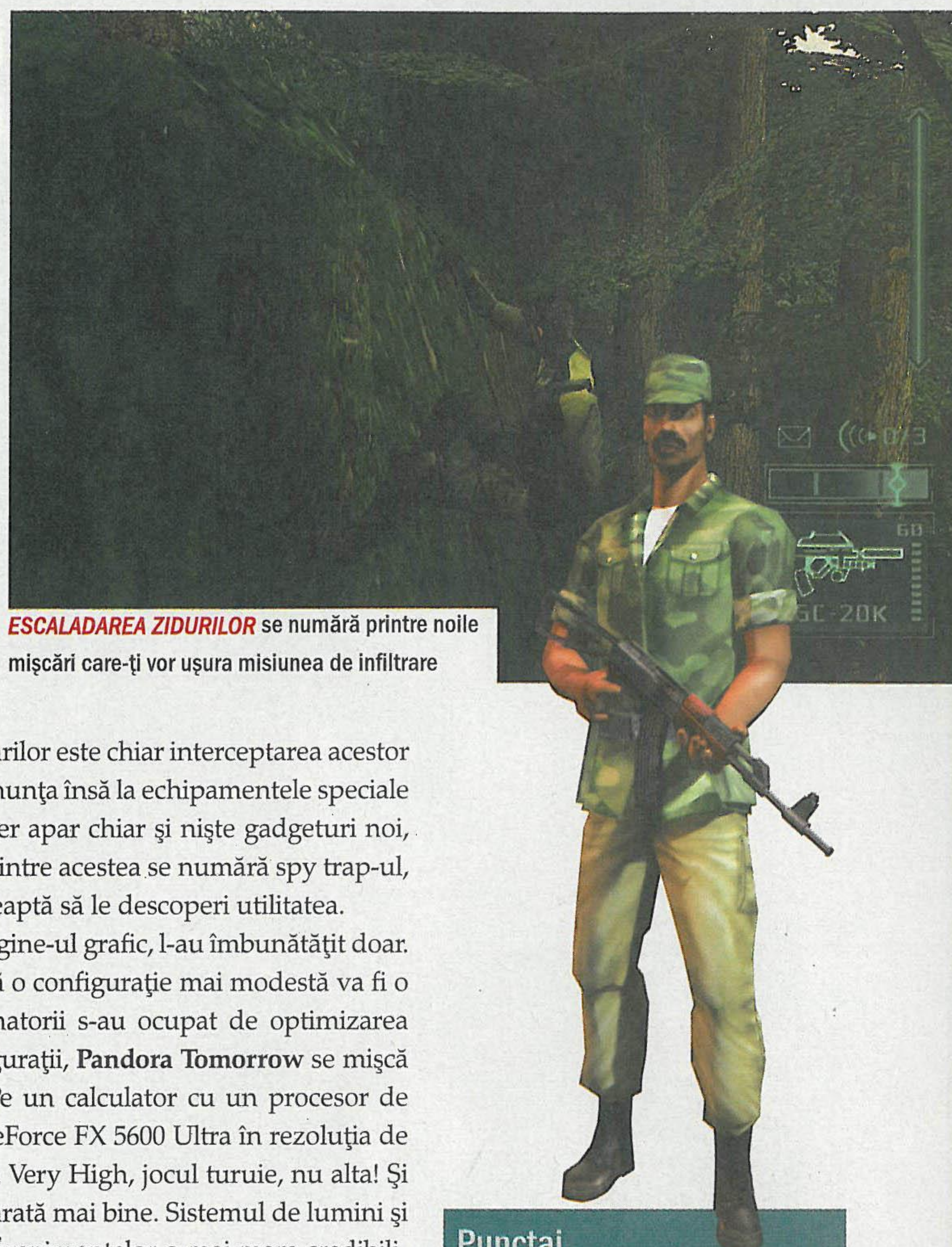
EFFECTIV, PĂREREA MEA!

SERBAN STOKKER



Viclenia dovedită, încă o dată, de către Sam Fisher, va fi o provocare greu de întrecut, pentru marele maestru-hoț Garrett

Am rămas oarecum surprins, în momentul în care am aflat că **Pandora Tomorrow** avea să fie lansat sub forma unui sequel, și nu a unui add-on - postură care i s-ar fi potrivit mai bine, probabil. Cel puțin sub aspectul misiunilor singleplayer, lungimea redusă a acestora și relativa lor simplitate m-a făcut să consider acest titlu drept o încercare, din partea celor de la Ubisoft, de a atrage o nouă categorie de jucători (în speță, mai tineri). Totuși, **Pandora Tomorrow** rămâne o experiență captivantă pentru jucătorii de **Splinter Cell**, îndeosebi prin introducerea modului de joc multiplayer, dar și a câtorva mișcări noi și misiuni mai speciale (cum ar fi cea de pe tren, care amintește nițel de **Tomb Raider**...). De notat și că cei care nu au putut să se bucure de prima parte, datorită limitărilor hardware sau bugetare de la acea vreme, au acum ocazia să descopere cea mai accesibilă și spectaculoasă serie de jocuri marca Tom Clancy.



ESCALADAREA ZIDURILOR se numără printre noile mișcări care-ți vor ușura misiunea de infiltrare

Punctaj
S C: PANDORA TOMORROW

PRODUCĂTOR
Ubi Soft

DISTRIBUITOR
Ubi Soft

PREȚ
cca. 30 euro

VÂRSTĂ
De la 16 ani

MULTIPLAYER
Rețea 16
Internet 16

PRO & CONTRA

- + Evoluția lui Sam Fisher
- + Atmosfera genială a originalului
- Hărți cam mici
- Reclamele degizate

GRAFICĂ	89%
SUNET	89%
CONTROL	91%
ATMOSFERĂ	90%
DESIGN	89%
MULTIPLAYER	90%

90 %

NECESAR
CPU 800 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1000 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HITMAN
METAL GEAR SOLID



Expoziția și conferința internațională
de tehnologia informației și comunicații

ediția a XIII-a

20 - 24 aprilie 2004
Complexul Expozițional Romexpo
București, România

Prinde al treilea val !

Organizator:

EXPOTEK

telefon: 021/224.36.77, 021/224.37.33; fax: 021/224.22.46

e-mail: office@expotek.ro

www.cerf.ro

STRATEGIE

CUPRINS

Afrika Korps vs. Desert Rats.....52

Castle Strike.....56

Patrician III.....58

Combat Mission 3: Afrika Korps.....60

Civilisation III: Conquests.....62

Heroes V 3D

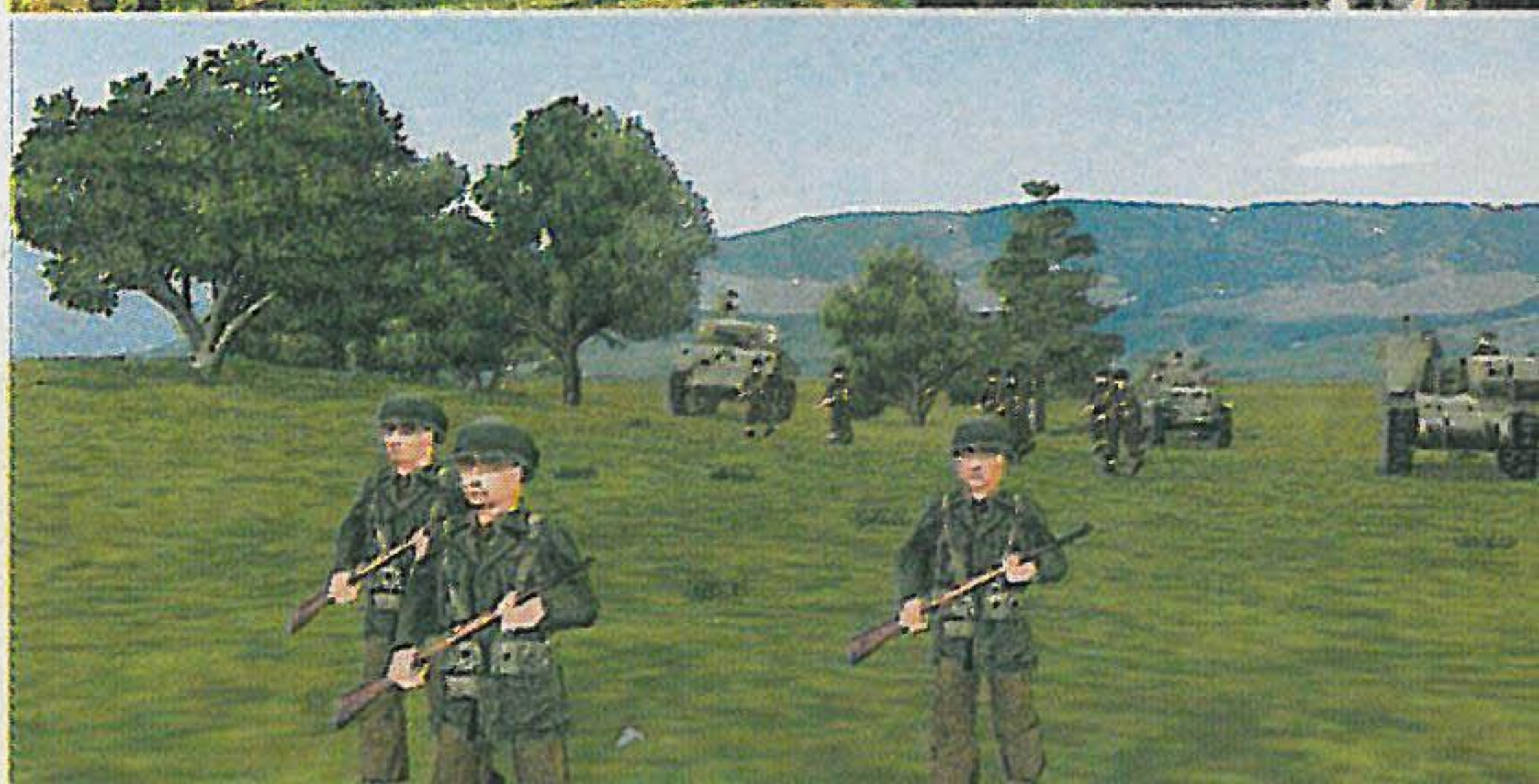
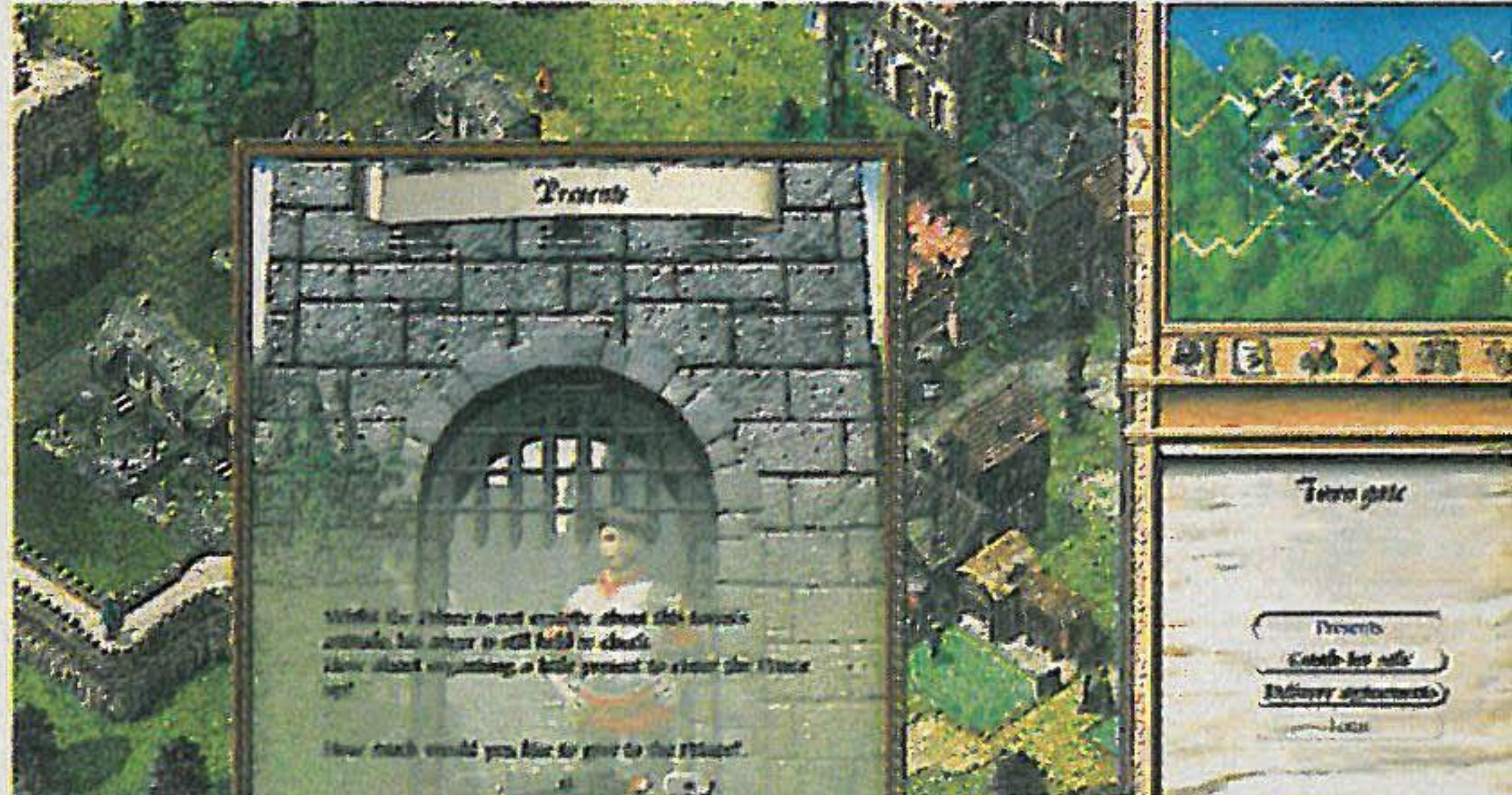
Si dacă tot discutăm, nu demult, despre imersiunea, de-a dreptul arhimedică, a jocurilor de strategie în bălțile de 3D, haideți să intrăm puțin în amănuntele diverselor proiecte aflate pe rol. Știm cu toții că, în prezent, marile case producătoare de jocuri (și în special a celor de strategie) încearcă să ofere publicului titluri din ce în ce mai originale și mai cochete. Dar reușesc ele să facă acest lucru? Sau atenția (mai mult sau mai puțin distributivă) acordată de către producători detațiilor nu face decât să strice tot farmecul jocurilor? Oricum am privi problema, un lucru este sigur: universul jocurilor de strategie se află în pragul unor schimbări majore, care va afecta cam tot ce știam noi despre el.

anunțau cu nonșalanță lansarea lui **Heroes V** (când va fi lansat și dacă va fi lansat) într-un complex full 3D. Sincer, parcă m-a pleznit cineva cu o bâtă în moalele capului. Acest 3D va influența, cică, o grămadă de aspecte din compoziția jocului: bătăliile, adventure screen-ul, unitățile, strategiile... Totul va ține cont de aspectul 3D. 3D în sus, 3D în jos. Evident, cu cât este mai mare importanța arătată graficii, cu atât mai mult scade importanța arătată gameplay-ului. Sunt atâtea jocuri care au demonstrat acest lucru, încât mă mir că sunt foarte puțini oameni revoltați de acest lucru.

ALLZAI BĂR DISEASE

paul@pcgames.ro

Cel mai mult m-a speriat până acum U-bisoft și ști-rea lor, prin care





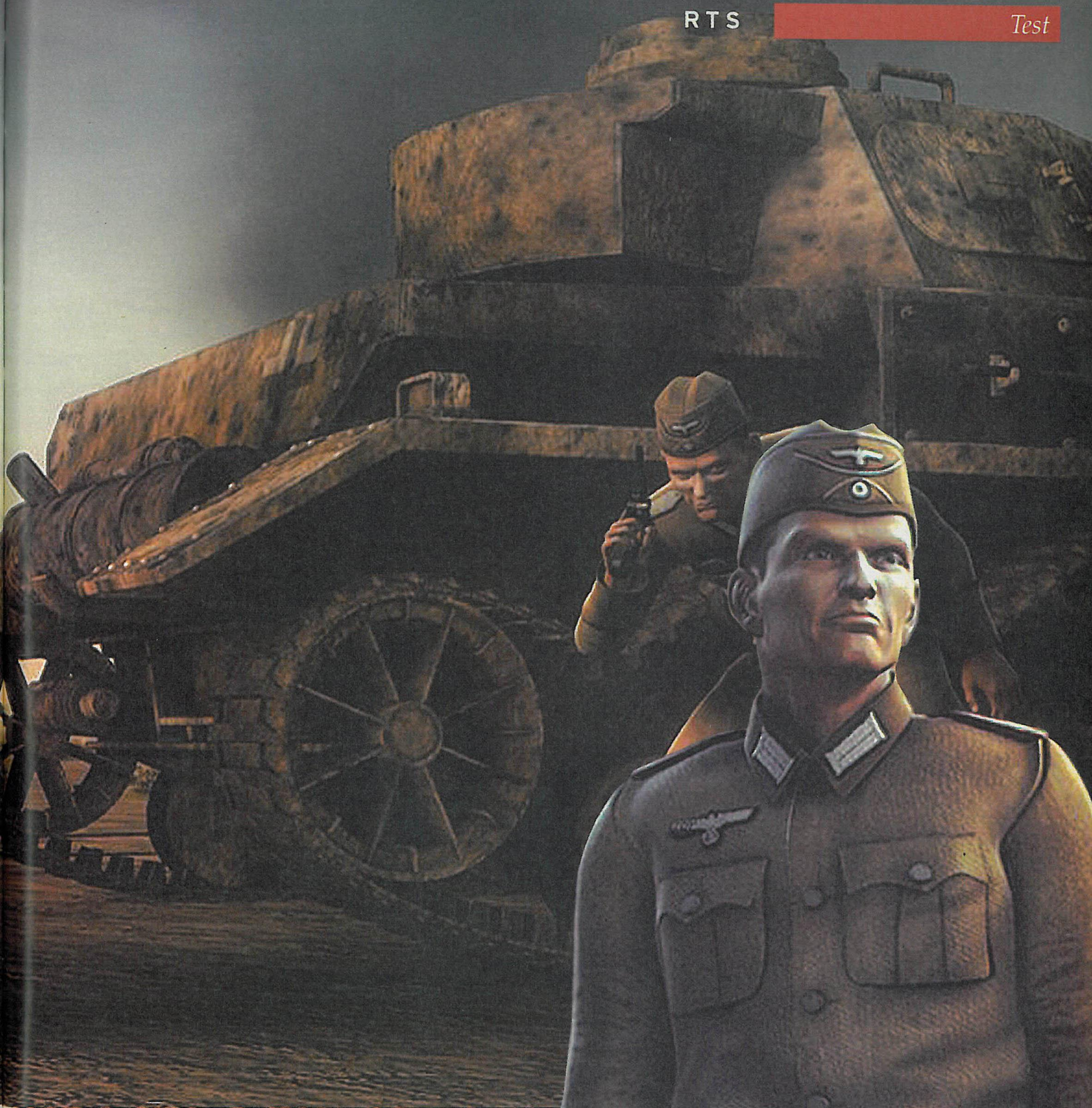
Afrika Korps VS. Desert Rats



Wilkommen&Welcome în deșertul african, unde chiar dacă te topești ca untul sub soarele nemilos, **ai posibilitatea să participi la celebra confruntare între generali Rommel și Montgomery**

Ach zo! Oberstleutnant Erich von Hartmann l-a întâlnit pentru prima dată pe Grigore Sinclair la Jocurile Olimpice de la Berlin, din anul 1931. De atunci, medaliile olimpice au căpătat o patină-două din cauza vremii, iar băiețelul al cărui tată a fost pilot s-a trezit încorporat în Panzergruppe Afrika. Cum? Crezi că Frițul și-a pierdut simțul competiției? Aș, mein liebe herr! În plin deșert nord afrikan, neamțul se

simte ca într-o berărie germană și se va opinti să se lupte cu amicul englez în obuze, proiectile de panzer, lansatoare de flăcări, ciorapi verzi, murdari și alte accesorii belicoase. În **Afrika Korps** joci cu cei doi beligeranți, scufundându-te în nisipul înfruntării dintre forțele Axei și Aliați, în perioada februarie 1941-martie 1943. Cele două campanii singleplayer se inspiră din fapte reale și încearcă să te convingă să retrăiești unele aspecte ale



cele mai zguduitoare perioade istorice a secolului trecut. Munca, pardon, joaca îți va fi ușurată de posibilitatea de a-ți băga nasul (nu-i frumos, da-i foarte util!) prin jurnalele celor doi eroi, care-și povestesc îndoielile, ambițiile, zbuciumul intern... mai că-ți vine să te apuci de Psihologia grupurilor mici! Ce am remarcat din prima este că dragul de Oberstleutnant nu-i prea are pe naziști la inimă; asta nu vrea să

însemne că nu-i plac trupele Wehrmacht-ului... totuși, ideea este de a nu-l face pe erou prea antipatic din start și de a nu zgâlțâi ciucurii anumitor suflete sensibile: politically correct, ce mai! Nu mai vorbesc că punerea pe coperta jocului a forțelor Rommelane nu era o mișcare strategică și tactică prea reușită din partea celor de la Monte Cristo, care au modificat ușor versiunea americană a jocului...



HANS, mai cântă puțin frate melodia aia cu "Afrika, Afrika, totdeauna te-oi blama"!

Dar mai bine să revenim la șobolanul nostru de RTS! Campaniile îți oferă o serie de misiuni nici prea-prea, nici foarte-foarte repetitive, pe care trebuie să le îndeplinești la conducerea unui număr limitat de unități. Odată ce ai depășit breifing-ul, care, la rândul său mai-mai că-ți depășește limitele răbdării, selectezi un număr limitat de unități, de la scout la panzer, inclusiv camionul de transport sau celebrul lansator de

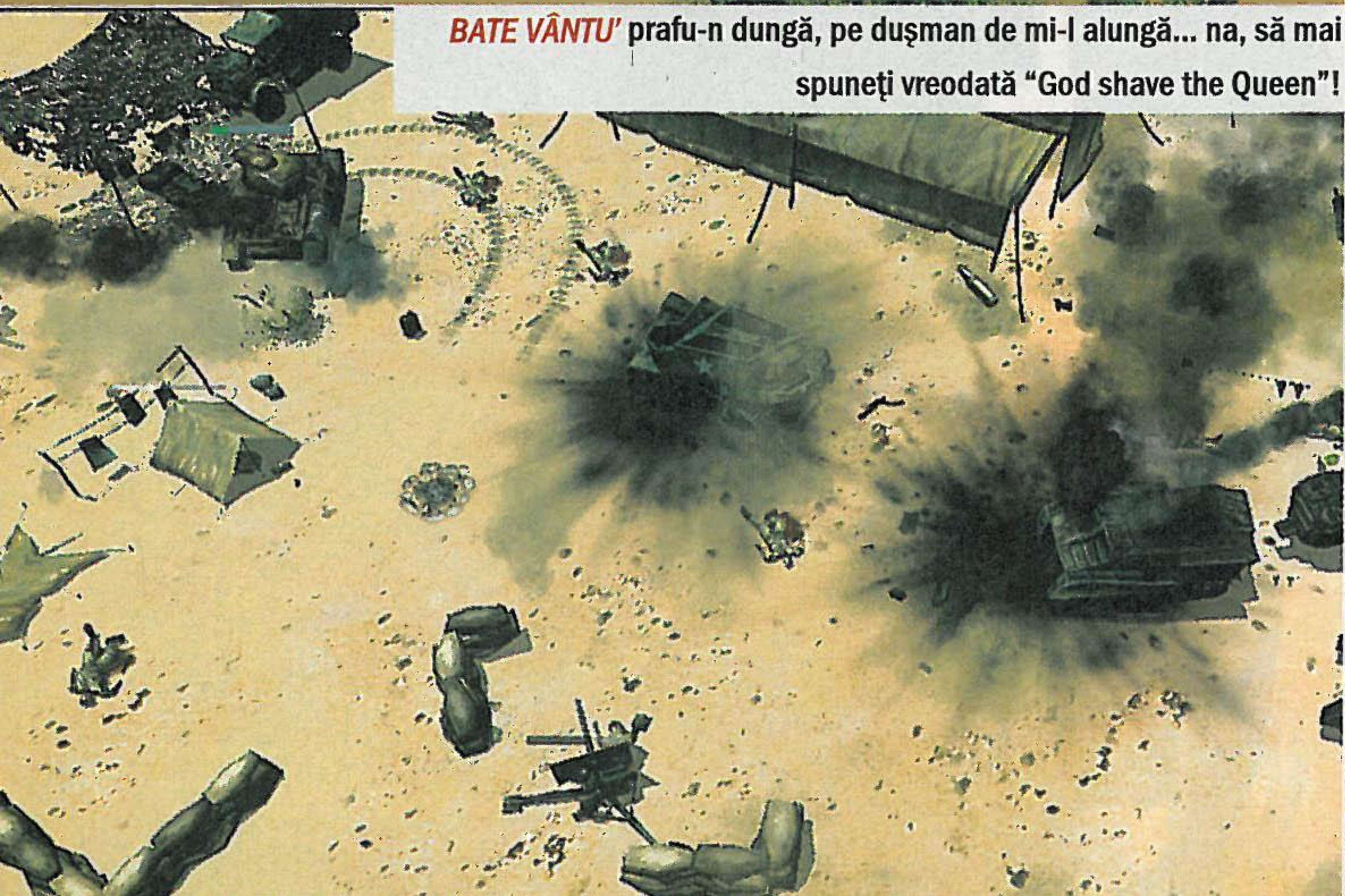
flăcări. Cele 70 de unități de care dispune jocul posedă fiecare caracteristici proprii și referințe istorice acurate. Din moment ce nu trebuie să construiești nimic în cursul unei misiuni, va trebui să le alegi pe sprânceană. În rest, **Afrika Korps** ți se prezintă ca un RTS clasic: nu câștigă întotdeauna cel mai rapid, ci cel care știe să-și gestioneze cel mai bine trupele în timpul confruntărilor și între acestea. Pentru a ridica aspectul tactic al gameplay-ului, a fost implementată posibilitatea pauzării jocului în orice moment, ca să poți profita de o vedere de ansamblu a situației și să iei deciziile cele mai potrivite. Fiecare unitate este limitată printr-o bară de sănătate și rază de tragere și fiecare profită de câteva atacuri sau abilități speciale. Unii infanteriști își pot îngriji

camarazii, detecta și demina unele terenuri sau se pot agăța de anumite părți ale vehiculelor inamice. Faza simpatcă este că, în joc, poți distruge șenilele sau tunul unui tanc, ba mai mult, te poți debarasa de un pilot pentru a-i fura avionul! Pentru a complica mai mult lucrurile, vehiculele trebuie să aibă grijă și ele la bara de sănătate; din fericire dispun de un blindaj foarte eficient contra armelor clasice, bine împărțit între spatele, fața și laturile carcasei. Ca să-ți păstrezi pozițiile, le mai poți și îngropa în nisip pentru le ameliora capacitățile.

Afrika Korps se dorește un joc realist, ceea ce nu cred să displace nimănui. Rush-ul nu-și găsește locul aici și îți trebuie destul de multă răbdare pentru a o scoate la capăt. Din moment ce ai la dis-



SIR, friptura-i pârjolită pe-o parte, da-i comestibilă foc! I might say...

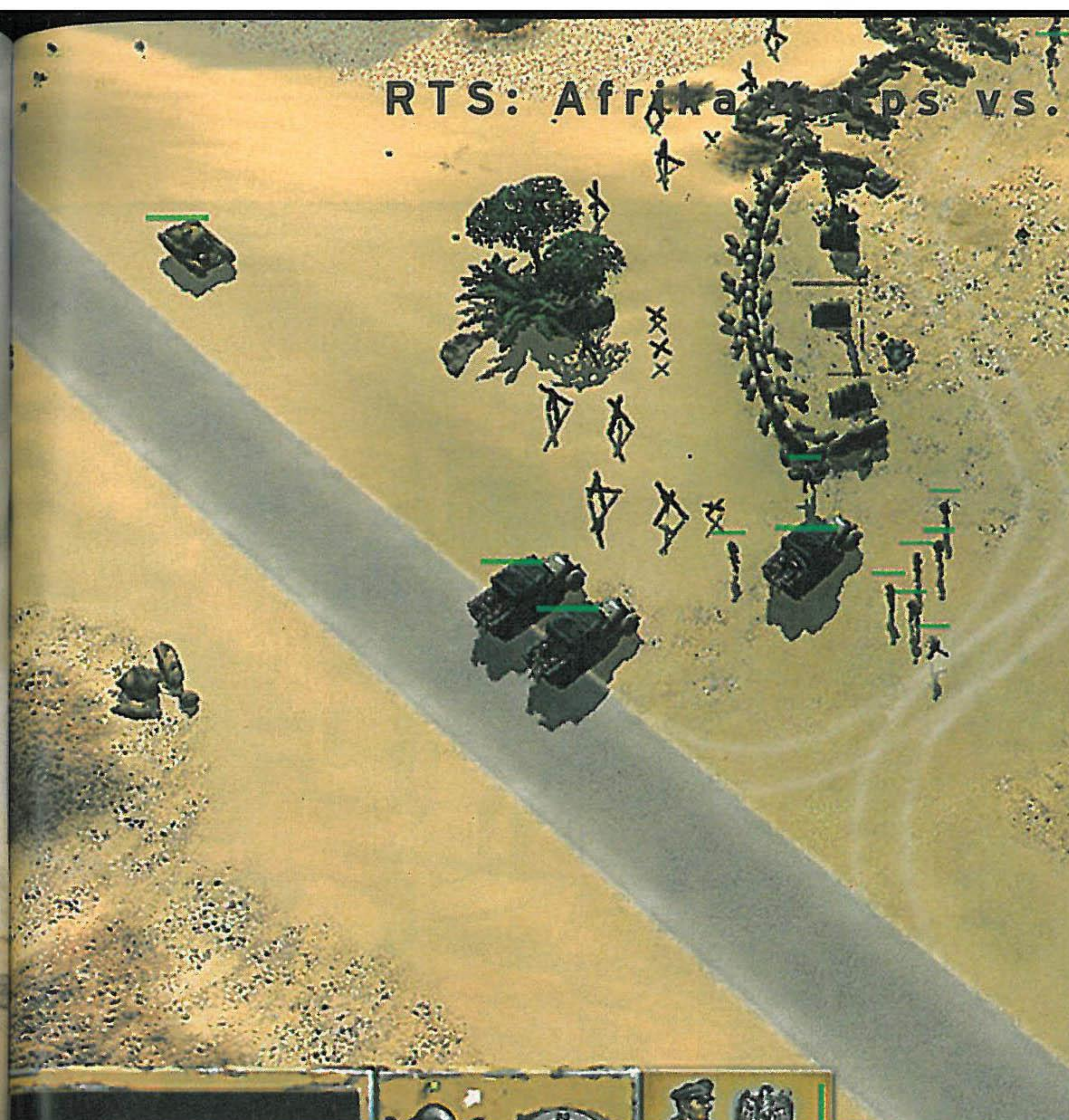


BATE VÂNTU' prafu-n dungă, pe dușman de mi-l alungă... na, să mai spuneți vreodată "God shave the Queen"!



MĂI ȘOBOLANULE! că animalulele nu pot să-ți spun, te deratizez de nu te vezi!

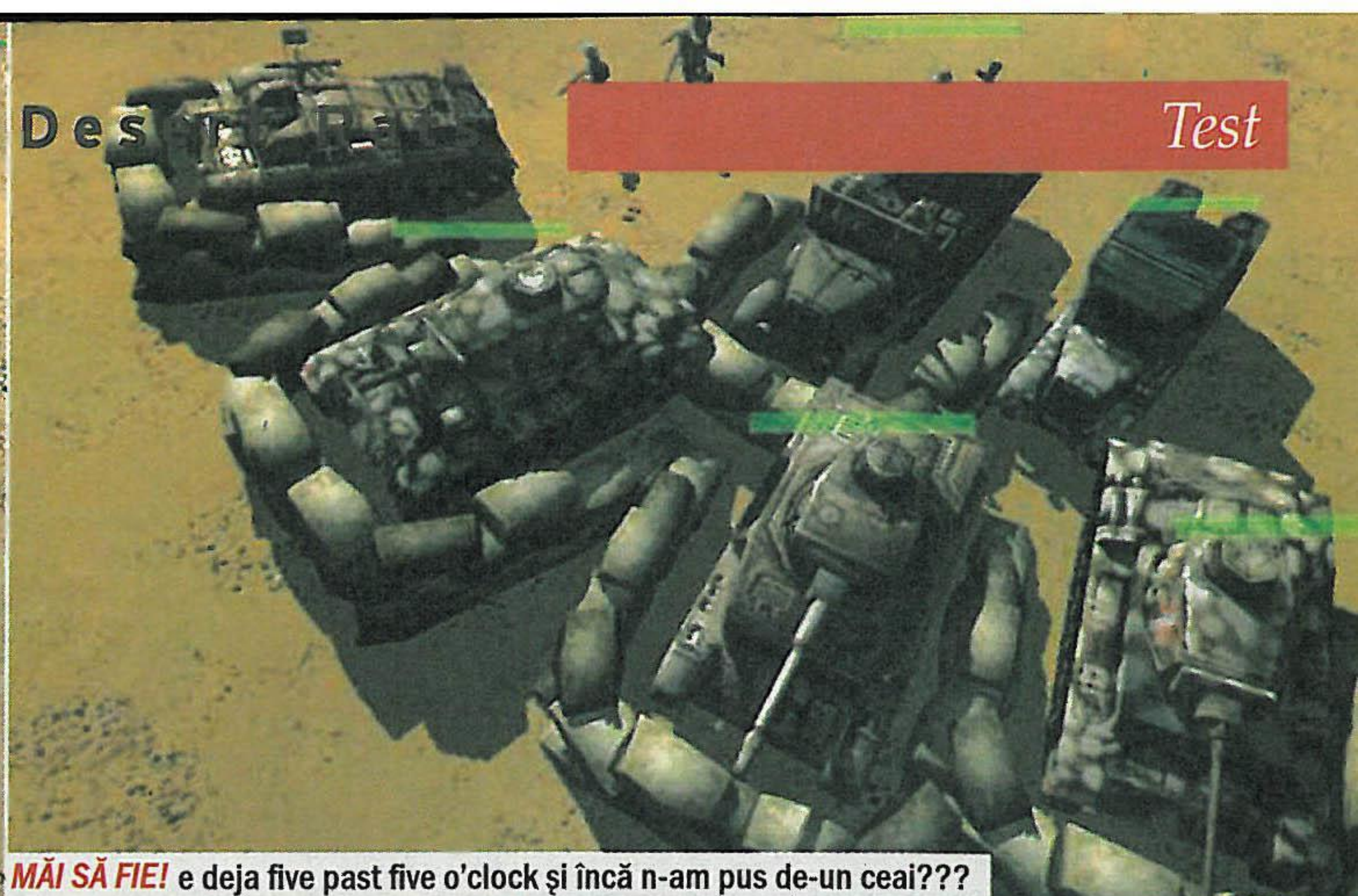
HP 100
Speed 16
Detection 29



HERR HAUPTMANN, acu' că ne-am pus în dispozitiv, putem soarbe o bere la metru cub?

poziție un număr limitat de unități, acestea sunt prețioase ca apa în deșert și va trebui să utilizezi cu grijă medicii și artificierii, dar și să-ți reperi și să aprovizionezi vehiculele, să explorezi terenul cu cercetașii sau să folosești cu atenție clădirile pentru a organiza perfide ambuscade. În ciuda acestei tendințe către realism, campania rămâne romanțată și bine concepută: obiectivele sunt destul de variate și firul scenariului are chiar lovituri de teatru. În plus, eroii te urmează în toate misiunile, au abilități speciale, dar dacă o sfeclesc în luptă, ai la dispoziție opțiunea de load... Din păcate, în afara acestei campanii, **Afrika Korps** nu-ți mai oferă decât câteva scenarii și nici un mod skirmish ai cărui parametri să-i stabilești după poftele tale.

Na, hât, jaj, a fene egye meg, cum ar zice Jacint la supărare, modul multiplayer, punct cheie al oricărui RTS este cam minimalist, devenind adevărata Fata Morgana a jocului. Chiar dacă se laudă cu trei moduri de joc bine definite: "deathmatch", "capture the flag" și "conquest", cei care vă veți aventura pe acel teritoriu lăsați orice speranță pentru că va trebui să vă mulțumiți cu doar trei tipuri de teren. În absența editorului de nivel, va trebui să înălțăm rugi fierbinți vecinilor din Ungaria de la Digital Reality, ca să se îndure de noi și să publice măcar niște hărți noi... Din punct de vedere tehnic, **Afrika Korps** este nagyon szép, de-a dreptul surprinzător chiar! Grafica 3D este una dintre cele mai îngrijite, în ciuda ambietelor relativ repetitive. Vehiculele sunt bine animate, am văzut cum se mișcă copacii și obstacolele atunci când am trecut nemilos



MĂI SĂ FIE! e deja five past five o'clock și încă n-am pus de-un ceai???



HAI BĂIEȚI, luați clădirea că mor de foame și taica Dolfi ne-a trimis numai Cruci de Fier!

peste acestea, lăsându-mi urmele șenilelor în nisipul fierbinte al deșertului. Jocul celor de la Digital Reality se mișcă al naibii de bine și pe configurații modeste - în acest sens, n-ar fi rău să apară cât mai multe joace din estul Europei! -, singurul lucru regretabil (da' nu-i nici un bai), rămânând o redare a coliziunilor destul de aproximativă. Coloana sonoră te motivează, este pur militară, vocile sunt foarte reușite, cu diferite accente potrivit naționalităților personajelor. Digital Reality reușește să ne surprindă cu un joc bine realizat care, chiar dacă rămâne în esență clasic, are un caracter strategic și o jucabilitate care fac alte titluri ale genului să-și roadă unghiile de ciudă!

BRUSC WILLIS

cipri@pcgames.ro

EFFECTIV, PĂREREA MEA!

CIPRIAN COROIANU



Afrika Korps se inspiră cu brio din referințele genului și campania sa are o mulțime de calități în raniță ca să poată rivaliza cu un Blitzkrieg

Departate de realismul total al unui simulator, Digital Reality au știut să păstreze dulcele echilibru între RTS-ul clasic și Wargame. Apărut parcă din neant, **Afrika Korps** reușește să-ți ofere un gameplay bogat, care nu se poate să nu te prindă în mreje. Nici nu se pune problema să întreprinzi acțiuni în forță, căci trebuie să știi cum să-ți drămuiești cel mai bine numeroșii parametri și toate posibilitățile cu care au înzestrat producătorii acest titlu. Joculețul nu are nimic revoluționar: nu face altceva decât să reia conceptele deja probate ale clasicii genului. Poate că dacă ar fi avut un mod multiplayer "ca la carte", ar fi devenit o referință a genului său... Dacă sunteți în căutare de glorie într-un RTS istoric, cu minimum de realism, atunci vă asigur că acest **Afrika Korps** vă va seduce!

Punctaj AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

PRODUCĂTOR
Digital Reality

DISTRIBUITOR
xxxxxxxxxx

PREȚ
cca. 45 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea 4
Internet 4

PRO & CONTRA

- + Campania captivantă
- + Numărul de parametri de care trebuie să ții cont
- Puține inovații

GRAFICĂ	86%
SUNET	87%
CONTROL	83%
ATMOSFERĂ	85%
DESIGN	81%
MULTIPLAYER	69%

83 %

NECESAR
CPU 1000 MHz
256 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1800 MHz
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BLITZKRIEG
PRAETORIANS



Castle Strike

Ce poate fi mai plăcut, dragi iubitori ai strategiei, decât o partidă clasică de combat real-time, combinată cu o grafică 3D de excepție? **Scepticii sunt rugați să nu strâmbе din nas, deoarece Castle Strike e tare-tare...**

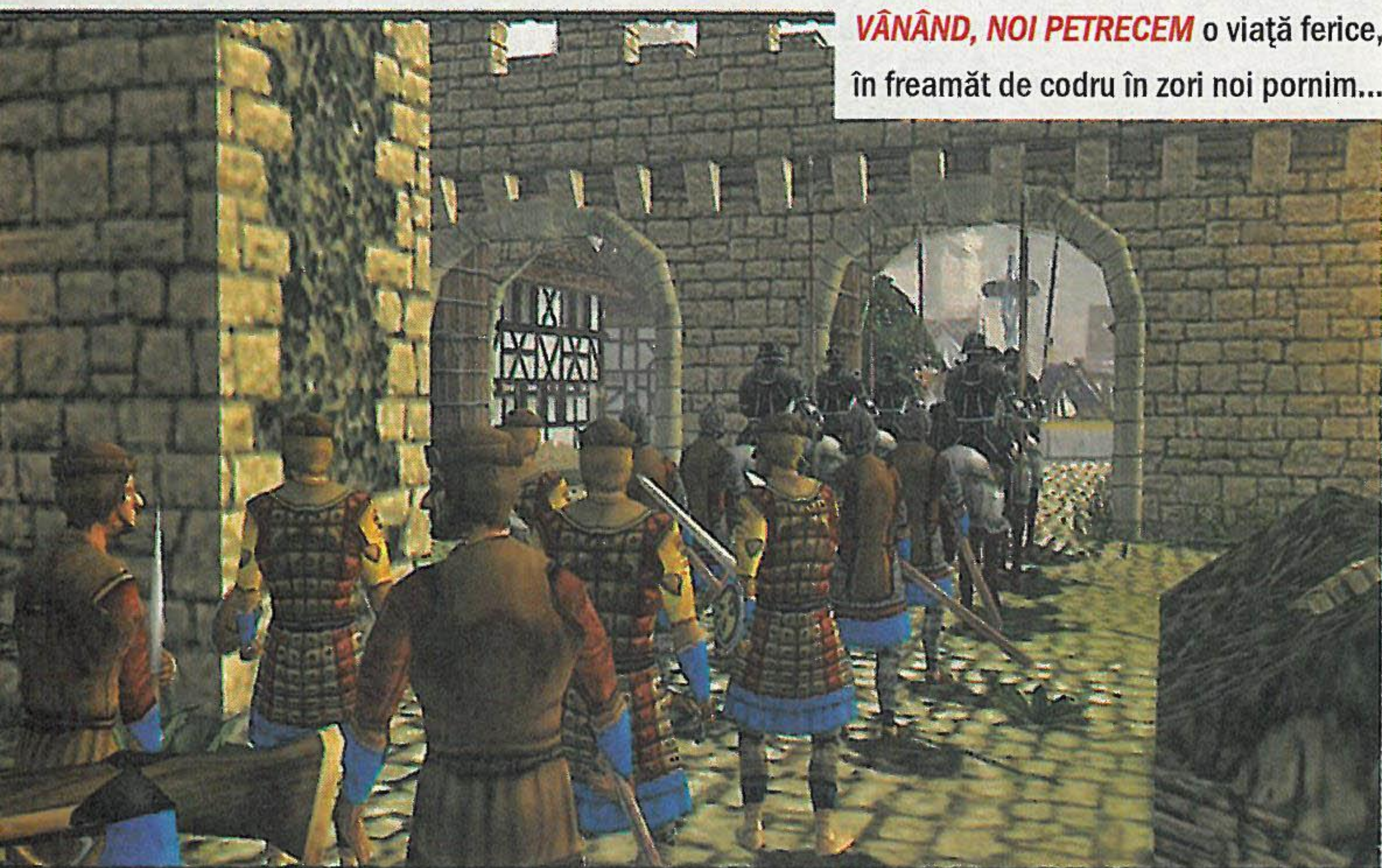
Povestea are loc într-o Europă a Evului Întunecat, zbuciumată de războaie nesfârșite între regii dornici de măreție și de putere și clanurile de barbari care mișună prin întregul ținut, în căutare de noi victime. Jocul ne pune la dispoziție trei campanii, câte una pentru fiecare națiune implicată în conflict: Anglia, Franța și (evident) Germania. Fiecare dintre aceste campanii oferă opt misiuni, iar fiecare tabără este "dotată" cu setul său specific de unități, cu un număr variind între 15 și 20 pentru fiecare țară în parte. Pe lângă toate acestea, **Castle Strike**

introduce în joc și unitățile-erou (martir, Ștefan cel Mare, Ecaterina Teodoroiu, spuneți-le cum vreți), într-un mod asemănător celor din **Warcraft III**, care te vor însoți pe tot parcursul campaniilor.

Primul lucru care te impresionează în mod deosebit atunci când joci **Castle Strike** este grafica, jocul arătând de-a dreptul splendid, iar performanțele engine-ului 3D folosit fiind excepționale. Mediul înconjurător este plin până la refuz de vegetație luxuriantă, care se mișcă ușor în bătaia vântului, iar bătăliile gigantice ar face orice Radeon care se respectă să înghită puțin în sec (dar culmea, în acest caz nu o fac). De asemenea, au fost adăugate și o grămadă de mici detalii grafice, pe care nu suntem obișnuiți să le vedem într-un joc de acest gen, cum ar fi faptul că, după ce unitățile tale traversează un râu (sau orice altă băl-

toacă plină cu apă), vor lăsa urme de noroi pe pământ. Chiar dacă grafica nu este cel mai important aspect într-un RTS, ea ajută la o integrare mai ușoară a jucătorului în universul jocului, și, de ce să nu recunoaștem, chiar și celor mai hardcore RTS-iști le place să se uite la ceva frumos, atunci când joacă. De asemenea, nu pot să nu menționez faptul că manevrabilitatea camerei este mai mult decât reușită, jucătorul putând să o rotească, să o răsucescă ori să facă zoom exact așa cum vrea el. Vorbind de zoom, am putut să apropii camera de unități fără ca, în timpul luptelor, de exemplu, totul să devină haotic și indescifrabil. Sunt chiar surprins de faptul că atât de puține RTS-uri au posibilitatea de a controla camera în deplină libertate de mișcare.

În ceea ce privește gameplay-ul, **Castle Strike** este un RTS clasic



VÂNÂND, NOI PETRECEM o viață ferice, în freamăt de codru în zori noi pornim...

TRUPELE MELE SE ALINIAZĂ CUMINȚI

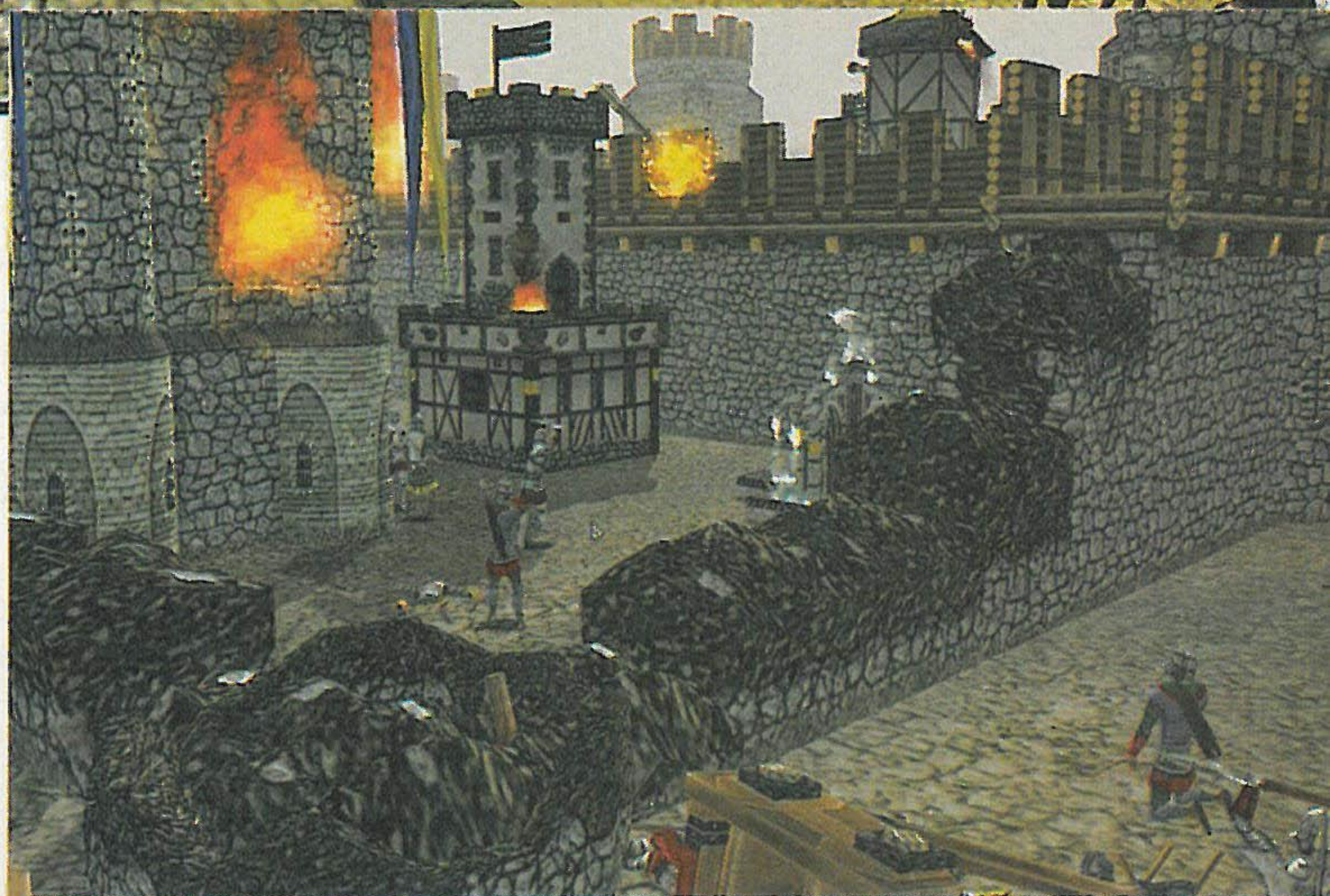
pentru raportul de dimineață. În rest, liniște și disciplină...



în toată regula. Construcția clădirilor, research-ul și recrutarea unităților se bazează, toate, pe existența a patru resurse prime: aur, lemne, piatră și fier. Aurul este acumulat prin construirea unei

Tax Collector's House, în timp ce restul trebuie adunate manual de neobosiții țărani ai câmpului (vezi Tudor Arghezi - Badea Ioane). După cum și numele jocului zice, la un moment dat, în timpul dezvoltării tale, vei putea să îți construiești o fortăreață cât toate zilele, denumită, pe scurt, castel. Construcția acestuia se dovedește a fi un punct important în tactica defensivă a jocului - după cum vă și așteptați, probabil, aceasta costă destul de mult (a se citi enorm), așa că trebuie să vă alegeți cu grijă momentul în care vreți să o faceți. Tocmai de aceea, **Castle Strike** oferă un fel de blueprint al clădirii care urmează să fie construită, arătându-ți, astfel, framework-ul castelului înainte de a începe să-l clădești. Poți astfel să concepi designul citadelei tale cum vrea sufletul tău, de la grosimea zidului până la numărul de turnuri defensive.

Toate aceste planificări nu sunt doar de ochi frumoși; castelele sunt clădiri puternice, iar zidurile lor nu pot fi doborâte decât cu unitățile de siege. Catapultele, trebuchet-urile și cannon-urile vor încerca cu tot dinadinsul să-ți facă zilele amare, însă acestea nu mai sunt, așa cum ne-am obișnuit într-un joc de strategie, autocontrolabile. Pentru a putea funcționa, o unitate siege trebuie între-



CAM AȘA ARATĂ ZIDUL unui castel după ce catapultele mele și-au făcut de cap prin zonă. Și, gândiți-vă, nici nu am vrut să le fac rău...

ținută de un grup de oameni, pentru a fi controlată și manevrată (până la maximum cinci unități). În general, cu cât este mai devastatoare, cu atât mai mulți oameni sunt necesari pentru operarea acesteia.

Unitățile prezente în **Castle Strike** sunt diverse, însă nu pot să nu amintesc unitățile speciale, care joacă un rol deosebit de important în managementul luptelor. Dintre acestea, m-a impresionat (chiar m-a fascinat) sapper-ul, care se poate infiltra (în cel mai distructiv mod cu putință) în castelul inamic, provocând haos. Sapper-ul fie poate... să sape o groapă sub zidurile castelului, unde va plasa explozibil (giciți ce se întâmplă după), fie poate să se strecoare pe sub porțile masive ale citadelei, deschizându-le din interior. Vă dați seama cu ce ușurință au mărșăluit trupele mele în interiorul castelului inamic... He, he. Partea de multiplayer mi-a trezit doar amintiri plăcute. Asemănându-se oarecum cu **Stronghold**, gândurile mi-au zburat în mod instantaneu la o partidă "redacțională" Jăcint vs. Cipri, când, la un asediu pe cinste, Cipri a început să catapulteze în interiorul citadelei adverse o serie de vaci... puturoase, care de care mai infectate cu ce știu eu ce virus al vacii bolunde. Evident, oamenii lui Jăcint au început să cadă pe capete, iar partida s-a terminat cu o victorie usturătoare a redactorului nostru șef. Ah, memories...

ALLZABĂR DISEASE
paul@pcgames.ro

Punctaj
CASTLE STRIKE

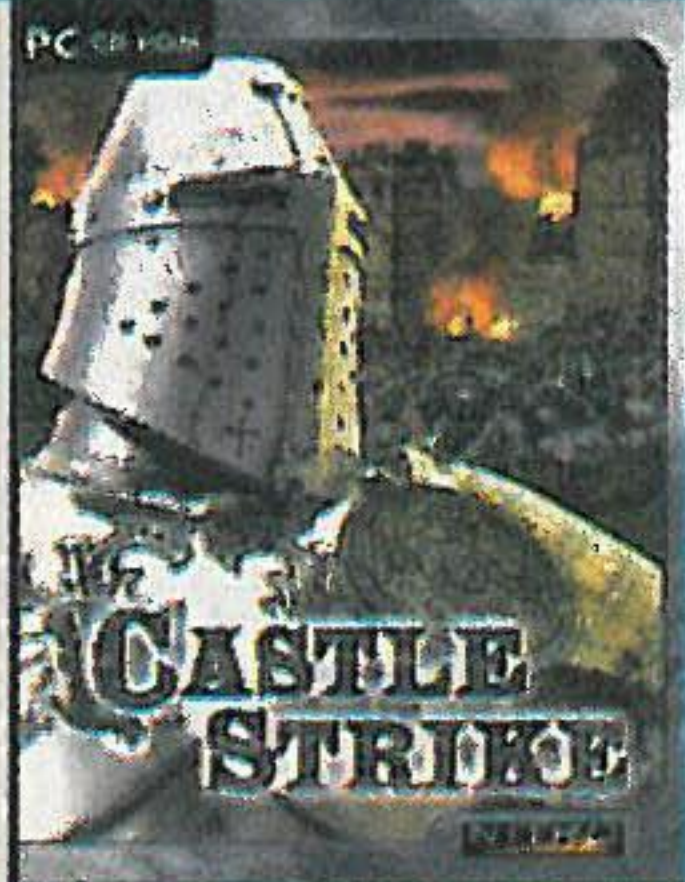
PRODUCĂTOR
Related Designs

DISTRIBUITOR
Data Becker

PREȚ
cca. 35 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea 8
Internet 8



PRO & CONTRA

- ➕ Grafică BETON
- ➕ Camera nu mai enervează
- ➕ E bun în multiplayer
- ➖ Sound simplist

GRAFICĂ	90%
SUNET	82%
CONTROL	90%
ATMOSFERĂ	89%
DESIGN	88%
MULTIPLAYER	90%

88 %

NECESAR
CPU 750 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1000 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
STRONGHOLD

Patrician III

Ca locuitor al unui oraș medieval, marele tău țel în viață este acela de a evolua financiar de la statutul de comerciant insignifiant (a se citi vânzător de ABC), până la titulatura de Patrician sau, de ce nu, la cea de șef al "The Hanseatic League"

Poți realiza acest lucru prin două metode distincte și, evident, diametral opuse: fie îți ridici standardele printr-o cuminte dezvoltare a propriului orașel, folosind diplomația și bunul simț, fie umplându-ți cuferele prin îmbrățișarea fructuoasei meserii de pirat.

Patrician III promitea, la data anunțării sale, să fie unul dintre acele jocuri mult prea grele pentru necunoscători, și totuși, plăcute și gustate de "clasa muncitoare" a gamerilor. Ei bine, producătorii nu s-au înșelat defel. Jocul se dovedește a fi un "real time trading simulation" extraordinar, chiar ținând cont de faptul că, doar la auzul acestor patru cuvinte, majoritatea jucătorilor obișnuiți vor alerga, țipând, în brațele ultimului add-on de **Warcraft III**. **Patrician III** nu posedă grafica drăguță a marilor blockbustere, nici sângele împrăștiat de armele boților din FPS-uri, în schimb are un gameplay mai mult decât pasionant, ce-i drept, construit special pentru devoratorii de simulatoare economice.

Când începi jocul, poți observa din start o asemănare izbitoare cu predecesorul său, mai ales la capitolul grafică, iar tutorialul este aproximativ identic. Oprindu-ne puțin asupra acestui ultim aspect, trebuie să spun că, pentru cei noi în universul **Patrician**, tutorialul este un must have, iar faptul că este conceput în mod text, fără voci sau alte minuni care să turuie într-una, nu trebuie să sperie pe

nimeni.

Jocul oferă două moduri singleplayer, și anume "campaign" și "skirmish". Ambele au ca obiectiv principal stabilirea de relații comerciale cu regiunea Baltică și, în final, atingerea statutului de conducător al "The Hanseatic League". După cum am mai spus, jocul este o adevărată clonă a fratelui său mai mare, fiind chiar interesant de menționat că, în Germania, el a fost publicat sub titulatura de **Patrician II Gold**. Totuși, la o analiză mai amănunțită, îmbunătățirile sunt de nota zece. Astfel, pentru a ajunge conducătorul absolut al Ligii, va trebui să îndeplinești un număr mult mai mare de obiective, cum ar fi șansa de a construi două orașele (de la statutul de cătun oltenesc până la cel de metropolă americană), posibilitatea de a stabili rute comerciale pe uscat între mai multe orașe, sau posibilitatea de a ataca bazele piraților. În ceea ce privește "mieul" gameplay-ului, expedițiile pe Marea Mediterană sunt mai profitabile și mai ușor de realizat, comerțul automatizat funcționează mai bine, iar partea de city-building include mai multe clădiri cu funcționalitate civică. Deci, după cum se poate vedea, o primă impresie care ne lasă un gust amar de deja vu este cum nu se poate mai greșită.

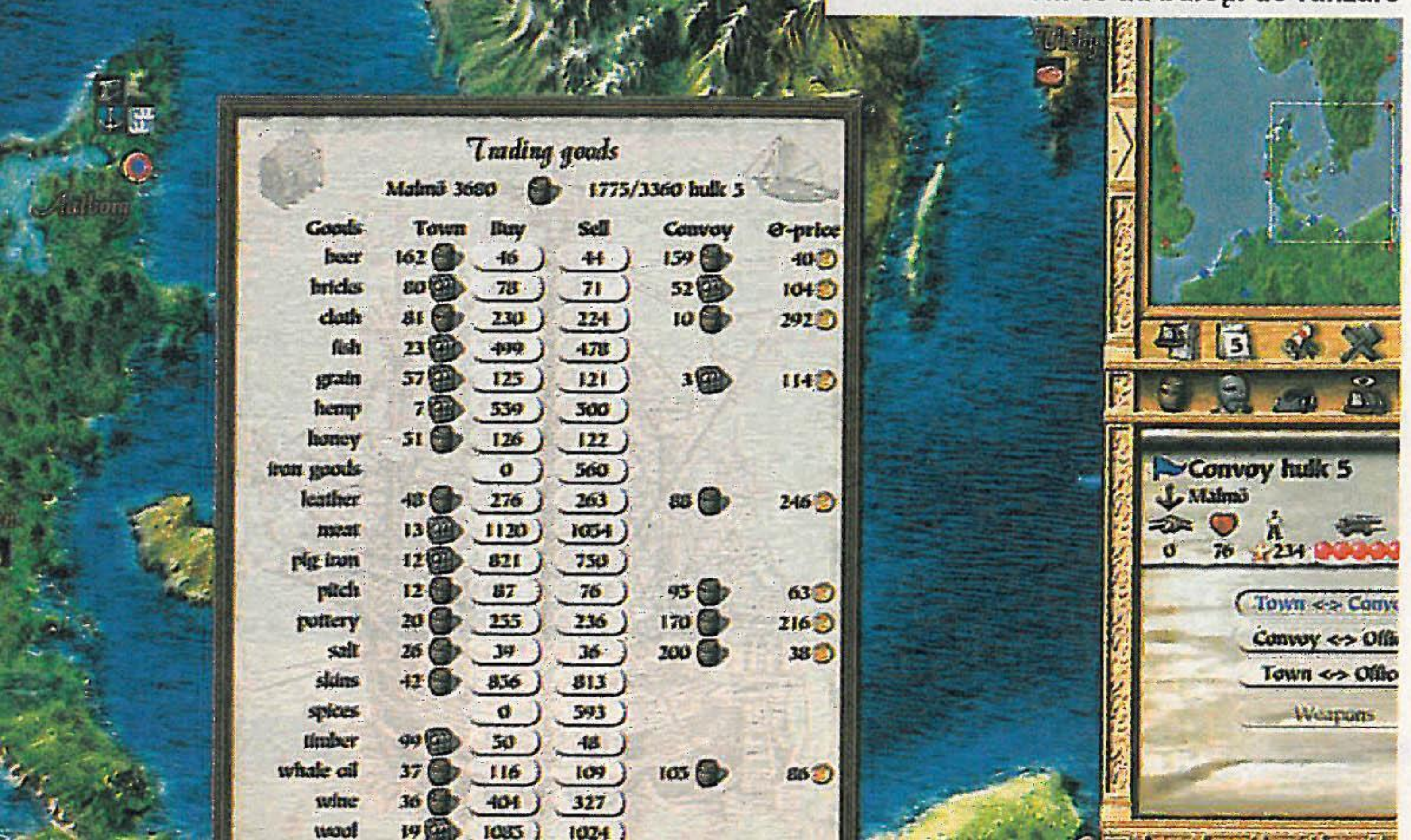
Esența jocului, și anume cea de a conduce o companie de comerț, este, fără îndoială, aceeași: cum-pără ieftin, vinde scump. Chiar dacă există diverse metode de a



MICUL MEU ORĂȘEL, unde eu am fost, sunt și voi fi primar în vecii vecilor, amin



CU UN SINGUR CLICK pe icon-ul orașului, vedem ce au băieții de vânzare



face acest lucru, de la construcția și închirierea de clădiri și până la sponsorizarea piratilor, jocul este eminamente bazat pe comerț și pe micro-management. Între a începe cu o singură corabie și a conduce un întreg convoi de nave, va trebui să îți pui creierașul la contribuție și să găsești o metodă de a supraviețui concurenței acerbe dintre companiile prezente în joc. Spre norocul celor care nu se înțeleg bine cu geografia (ah, școala asta, ce ți-e și cu ea), regiunea Mării Baltice este bine conturată, iar numărul orașelor este rezonabil, și, în același timp, acestea poartă denumiri destul de cunoscute (Londra, Oslo, Hamburg). De asemenea, nu este foarte greu să vezi cine produce și vinde cele mai ieftine produse, un singur clic pe icon-ul orașului aducând pe ecran o listă cu goodies-urile locale și, implicit, cu prețul acestora. De exemplu, putem găsi o grămadă de vin în zona Rhinului (yum yum) sau blănuri de animale în centrele comerciale rusești.

Pentru a mai rupe puțin ritmul comerțului și pentru a implementa un strop de pericol, producătorii au introdus în joc o noutate: bandele de piraiți, care umblă și fluieră a pagubă pe mări și oceane, în căutarea celor pe a căror frunte scrie victimă. Bătăliile cu piraiții, atunci când acestea sunt inevitabile, pot fi rezolvate automat, printr-o opțiune de quick combat, sau manual, luând în mâini frâiele luptei și conducându-ți tunurile spre victorie. Cele patru clase de nave pot fi customizate astfel încât să sacrifice o parte din spațiul de transport în favoarea depozitării armelor, acestea fiind reprezentate de catapulte și tunuri medievale. O consecință a tehnologiei de proastă calitate a acelor vremuri este faptul că bătăliile pot fi prea lente, neoferind prea multe opțiuni tactice (cum ar fi o diversitate a tipurilor de muniție etc.). Chiar dacă, spre deosebire de titluri ca **Port Royale** sau **Pirate Hunter**, luptele sunt foarte rudimentare și simpliste, ele ocupă în schimb o parte aproape nesemnificativă a jocului. După cum era și normal într-un simulator economic real-time, majoritatea acțiunii se desfășoară pașnic, prin magazine și depozite, la cumpărături (și nu mă refer aici la cadouri de opt martie!)

Interfața este special concepută pentru a ușura tranzacțiile pe screen-ul de regional overview, permițându-ți, de asemenea, trecerea la o imagine detaliată a orașului. Grafica 2D este frumos colorată, însă prea puțin ajustată cerințelor actuale, jucătorul neputând face un zoom la diverse nivele detaliu. Sunetul este foarte bine înregistrat și redat, cu efecte speciale ocazionale în porturi, care te duc cu gândul la un oraș agitat și plin de comercianți.

Toate acestea fiind spuse, nu ne mai rămâne de menționat decât că **Patrician III** este o combinație reușită de comerț și city-building, în timp ce gameplay-ul dinamic și varietatea misiunilor oferă foarte multe ore de petrecut în fața calculatorului.

ALLZABĂR DISEASE
paul@pcgames.ro



Punctaj PATRICIAN III

PRODUCĂTOR
Ascaron

DISTRIBUITOR
Encore Software

PREȚ
cca. 35 euro

VÂRSTĂ
Fără limită

MULTIPLAYER
Rețea 8
Internet 8

PRO & CONTRA

- + Gameplay extraordinar
- + Diversitatea misiunilor
- Grafică 2D învechită
- Bătălii simpliste

GRAFICĂ	80%
SUNET	89%
CONTROL	92%
ATMOSFERĂ	94%
DESIGN	90%
MULTIPLAYER	90%

89 %

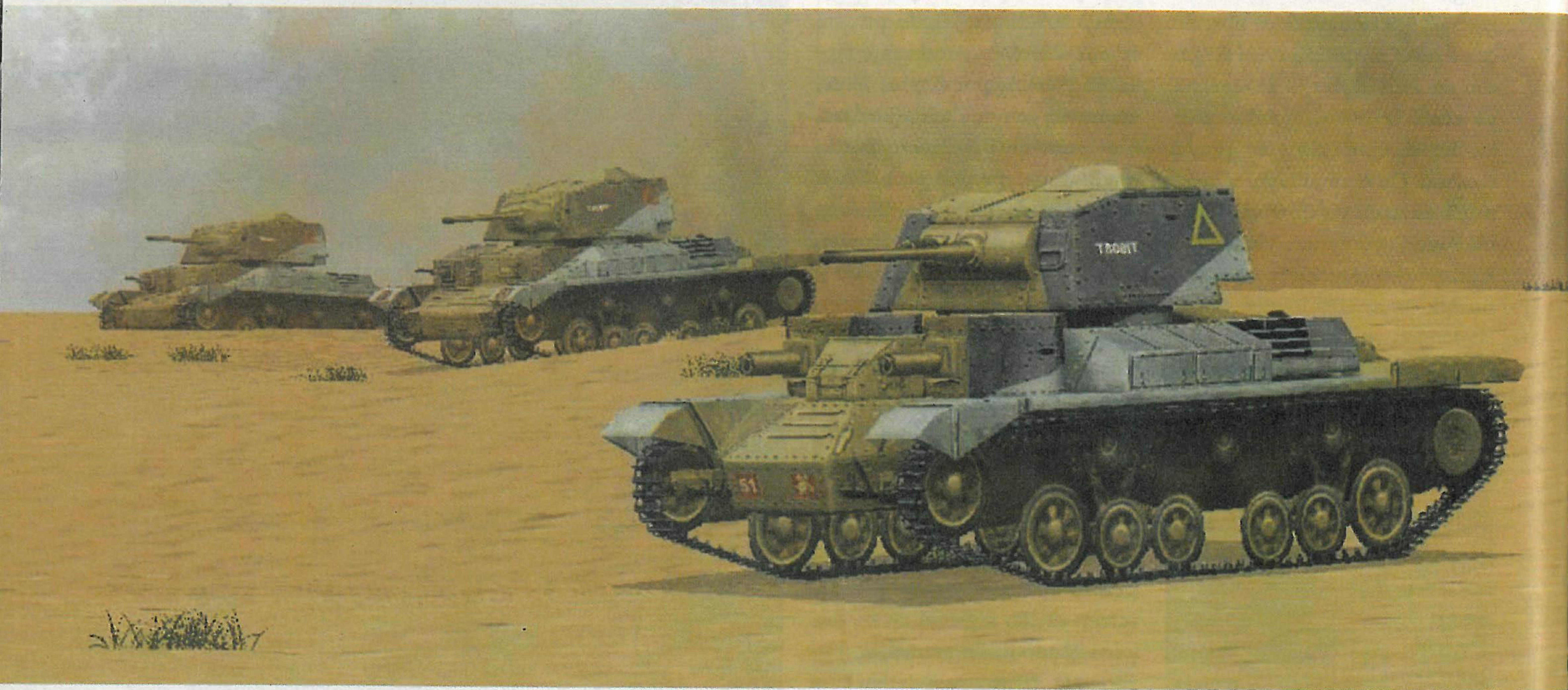
NECESAR
CPU 233 MHz
32 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 400 MHz
128 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
PATRICIAN II
PORT ROYALE

Combat Mission 3: Afrika Korps

Bijuterie a wargame-urilor accesibile unui număr mic de gameri, seria Combat Mission revine curajos cu cea de-a treia parte. **După stepele înghețate ale Estului Europei și plajele faimoaselor debarcări, iată-ne porniți acum în campaniile meridionale: bine-ați venit în Combat Mission 3: Afrika Korps**

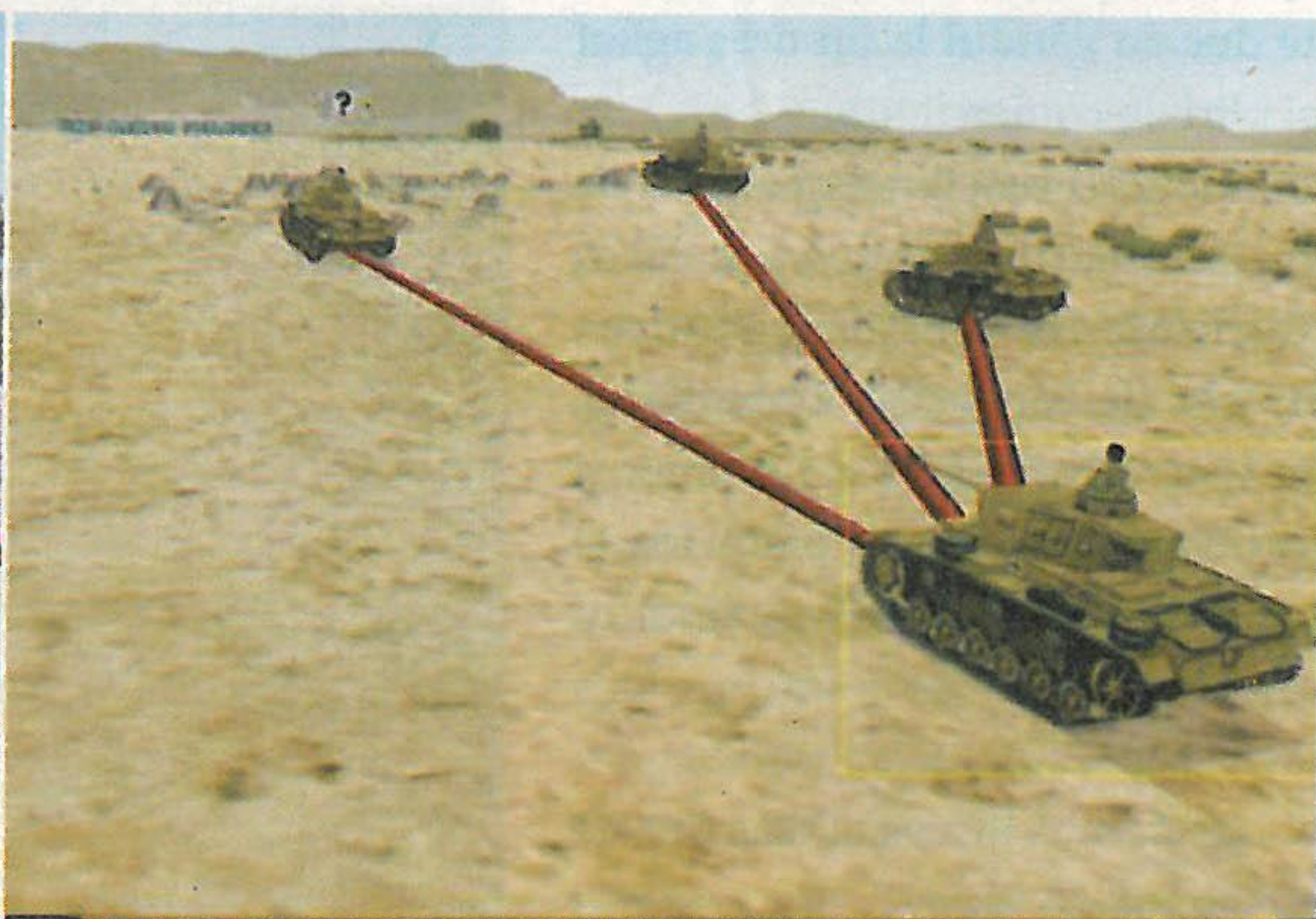


Combat Mission este arhetipul genului wargame, care-și are gamerii săi, cunoscători rafinați ai jocului. Este genul de joc pe care-l doare-n cot de frumusețea grafică și plăcerea vizuală și care mizează numai pe aspectul strategic și tactic. În termeni de gameplay și interfață, jocul nu a mișcat aproape deloc în front: este vorba tot

despre conducerea trupelor pe o hartă tactică în stil de general bătrân, uns cu toate alifiile. Un mic rezumat pentru cei care au ratat episoadele precedente; fiecare

tabără dă ordine unităților sale în funcție de informațiile pe care le are. Apoi lansezi atacul și, timp de un minut, asisti la manevre conjugate ale celor două tabere. Trebuie să ții cont de mai mulți factori: oboseală, moral, topografie, muniție disponibilă pentru fiecare unitate, climă, distanța de tragere, tipul de blindaj etc.

Combat Mission 3: Afrika Korps se desfășoară atât în nordul Africii, cât și în însoritele Creta și Italia. Vom lua la picior aproape toate tipurile de teren de-a lungul a 60 de misiuni, majoritatea inspirate din fapte istorice. Cum ne-au obișnuit celelalte părți, nu vom găsi nici aici vreo campanie



singleplayer, ci numai operațiuni, care leagă între ele scenariile pe care urmează să le traversăm cu o dotare de unități identică. Trupeții sunt de diferite naționalități: macaronarii italieni, australienii sau francezii (liberi) vor lupta în perioada 1940-1945. În joc apar soldați și vehicule noi, fapt care ridică numărul unităților la opt sute! Pe frontul AI-ului, nimic nou: dacă acesta era criticat de puritani în capitolele anterioare, și aici are reacții identice cu tătucul din **Barbarossa to Berlin**. Regăsim, așadar, blindatele care pot opera retrageri strategice, dar și infanteriști care se cațără pe tancuri înarmați cu un simplu cuțit. În Africa de Nord ia ghiciți ce găsim? Păi sigur că imense întinderi deșertice, câțiva palmieri presărați ici-colea și drumuri în stare "românească". Acestea ne creează mari probleme la urnirea vehiculelor și menținerea lor într-o formație coerentă pe mai mulți kilometri. Durerile de cap apar atunci când încerci să înaintezi cu o coloană în care ai și blindate și camioane. Îți vine să-ți scoți tastele una câte una când vezi că producătorii nu s-au gândit să adauge comenzi noi acestei a treia părți! Grafica lui **Combat Mission** nu necesită cumpărarea unui Radeon ultimul răcnet, nici măcar un Matrox de dinainte de război. Ce-i drept, au fost adăugate câteva înfloriri, pentru realizarea terenurilor africane, noi vehicule și uniforme, dar altceva nu mai găsești nou. Singura noutate o prezintă dunele de nisip și norii de praf ridicați de roțile și șenilele vehiculelor, care-ți oferă o posibilitate realistă de a te deplasa câțiva kilometri buni pentru a descoperi ținta. Fără îndoială că aspectul estetic va îndepărta de joc majoritatea celor puțin familiarizați cu acest gen excepțional... Păcat, floarea wargame-urilor ar merita totuși ceva mai mult în acest mileniu trei. Producătorii, hătri, anunță pentru la anul o serie de jocuri bazate pe noul engine, care este în plină dezvoltare. Așteptând cu interes acest motor nou, nu pot să nu remarc că unele unități de infanterie au acum un aer de cosmonaut care face pași mari pentru omenire, iar efectele exploziilor îți lasă o puternică impresie de întoarcere în vremurile lui DirectX 3. Totuși, în ciuda regretelor estetice, **Combat Mission 3** își îndeplinește

foarte bine misiunea. Este mult mai abordabil pentru începători grație misiunilor bine echilibrate cu cele două tabere, care într-un Barbarossa sau în cele cu rușii cereau un anumit nivel de experiență. De notat și numărul mare de scenarii prevăzute pentru multiplayer, în special modul Play by e-mail, care este perfect pentru această serie. **Combat Mission 3** este un wargame reușit, care ar fi meritat o notă mai mare; dar cum grafica este de o sărăcie lucie și, în special, îi lipsesc noi comenzi (**Barbarossa** era pe drumul cel bun cu inovațiile în acest sens), nu am cum să-i cresc punctajul, chiar dacă sunt un fan înrăit al genului. În afara acestor defecte avem de-a face cu un joc excelent, cu un principiu rodat, care-și permite luxul să fie și realist din punct de vedere istoric, dar și destul de prietenos cu debutanții într-ale genului.

BRUSC WILLIS

cipri@pcgames.ro

Punctaj COMBAT MISSION 3

PRODUCĂTOR
Big Time Software

DISTRIBUITOR
CDV

PREȚ
cca. 49 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea 2
Internet 2

PRO & CONTRA

- ✓ Cel mai bun wargame pe rundă
- ✓ 60 de misiuni, majoritatea istorice
- ✓ AI-ul infanteriei
- ✓ Grafica primitivă

GRAFICĂ	53%
SUNET	74%
CONTROL	72%
ATMOSFERĂ	83%
DESIGN	51%
MULTIPLAYER	83%

74 %

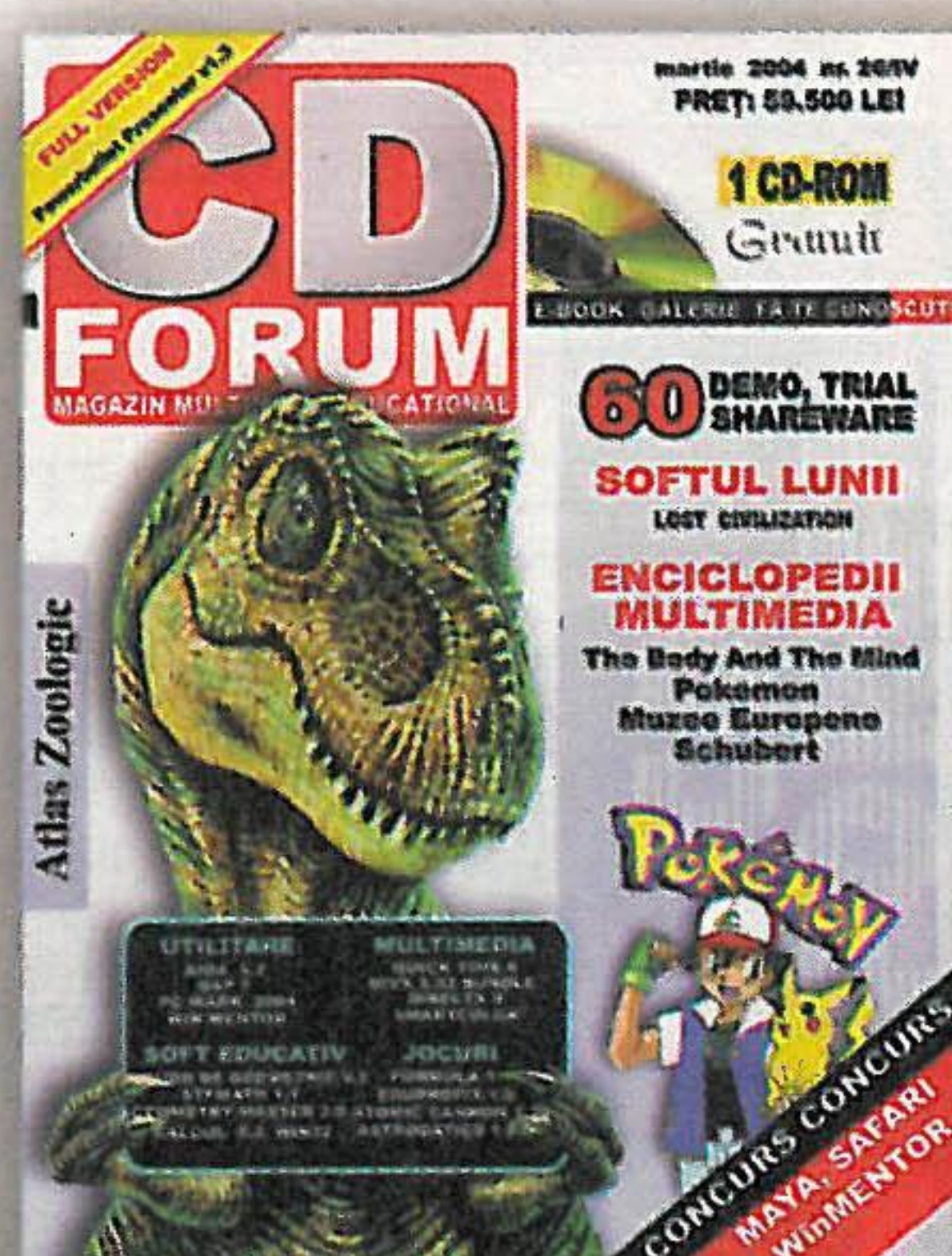
NECESAR
CPU 500 MHz
128 MB RAM

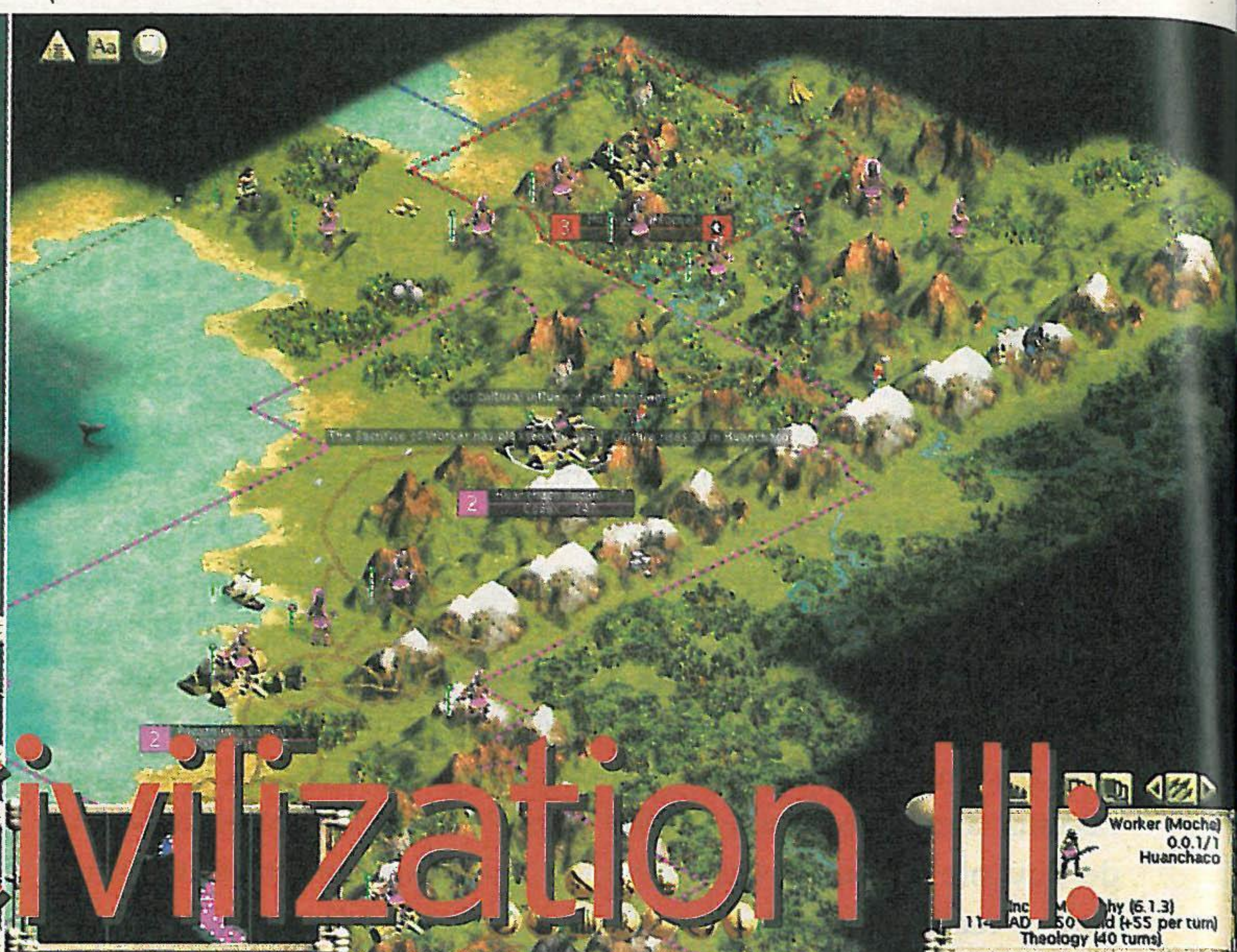
RECOMANDAT
CPU 800 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
COMBAT MISSION 2: BARBAROSSA TO BERLIN



PRIMA REVISTĂ DE SOFTWARE EDUCAȚIONAL DIN ROMÂNIA





Civilization III: Conquests

Dacă ar fi să ajung vreodată, de bună voie și nesilit de situația economică din țară, pe o insulă sau, mai știi, la vreo mănăstire (nu râde Paul, că ai antecedente!), **atunci sigur aș lua în trăistuță Civurile lui tătucu' Sid Meyer!**

Cel mai faimos TBS din istoria jocurilor video s-a bucurat, încă de la începuturi, de expansion-uri, mai mult sau mai puțin oficiale. Noul **Conquests** aparține primei categorii și vine cu nu mai puțin de 250 de noutăți: nouă scenarii, șapte civilizații noi, unități, șapte minuni ale lumii, tehnologii și un AI rescris în mare măsură, a cărui agresivitate poate fi, în sfârșit reglată, toate acestea pe lângă două nivele de dificultate noi: "Semizeu" și "Sid" (datorită dificultății este ceva în genul bancului cu hi, I'm Sid!). **Conquests** aduce și două regimuri politice noi: Statul fascist, care face apel la un sentiment puternic de naționalism (uite că lui Meier nu-i e frică de Noua Ordine Mondială!) și Statul feudal, în care beneficiezi de gratuitatea ameliorărilor urbane.

Dar punctul de forță principal al expansion-ului este atenția cu care au fost gândite cele nouă scenarii. Limitarea la o mână de hărți istorice populate cu unitățile adecvate era o idee prea simplistă pentru bătrânul Meier, care ce credeți că a făcut? A încercat să restituie atmosfera perioadei pentru a reproduce, în limitele jocului, problemele cu care se confruntau facțiunile în realitate! De exemplu, în perioada napoleonică,

Franța va fi foarte puternică în comparație cu restul Europei, ale cărei națiuni vor cam fi "pe butuci" împotriva unui jucător versat. Pe lângă aceasta, scenariile sunt foarte lungi și se desfășoară între evenimente neașteptate și adevărate lovituri de teatru. De aceea, pe lângă longevitate, acestea ne asigură un grad mare de reju-

cabilitate: ești tentat pur și simplu să reiei un joc întreg numai pentru o mutare pe care o gândești altfel! **Conquest** conține și expansion-ul **Play the World**, care adăuga modul multiplayer lui **Civilization III**, ceea ce este o plească pentru cei care posedă numai originalul **Civ III**, fără primul add-on! Grafica și sunetul rămân fidele originalului, observându-se puține schimbări, legate îndeosebi de noile unități, dar nu cred că acestea sunt prea importante pentru înrăiții bijuteriei strategice semnată Sid Meier. Cantitatea mare de ameliorări și adăugiri cu care vine **Conquests** ar fi suficientă pentru un joc stand-alone! Dacă sunteți pasionați de seria **Civ**, atunci nu puteți rata acest add-on. **Conquests** aduce un vântisor proaspăt în teritoriul **Civ III**, menținându-l în topul categoriei sale.

BRUSC WILLIS

cipri@pcgames.ro

Punctaj CIVILIZATION III: CONQUESTS

PRODUCĂTOR
Firaxis

DISTRIBUTOR
Monosit

PREȚ
cca. 30 euro

VÂRSTĂ
Fără limită

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- + Scenarii lungi și bine realizate
- + Grade de dificultate noi
- + Cele nouă scenarii noi
- Grafica bătrănoară

GRAFICĂ	85%
SUNET	83%
CONTROL	87%
ATMOSFERĂ	90%
DESIGN	81%
MULTIPLAYER	—%

86 %

NECESAR
CPU 500 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1,700 MHz
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
CIVILIZATION III



ACTION

CUPRINS

Unreal Tournament 2004.....64

Conan.....68

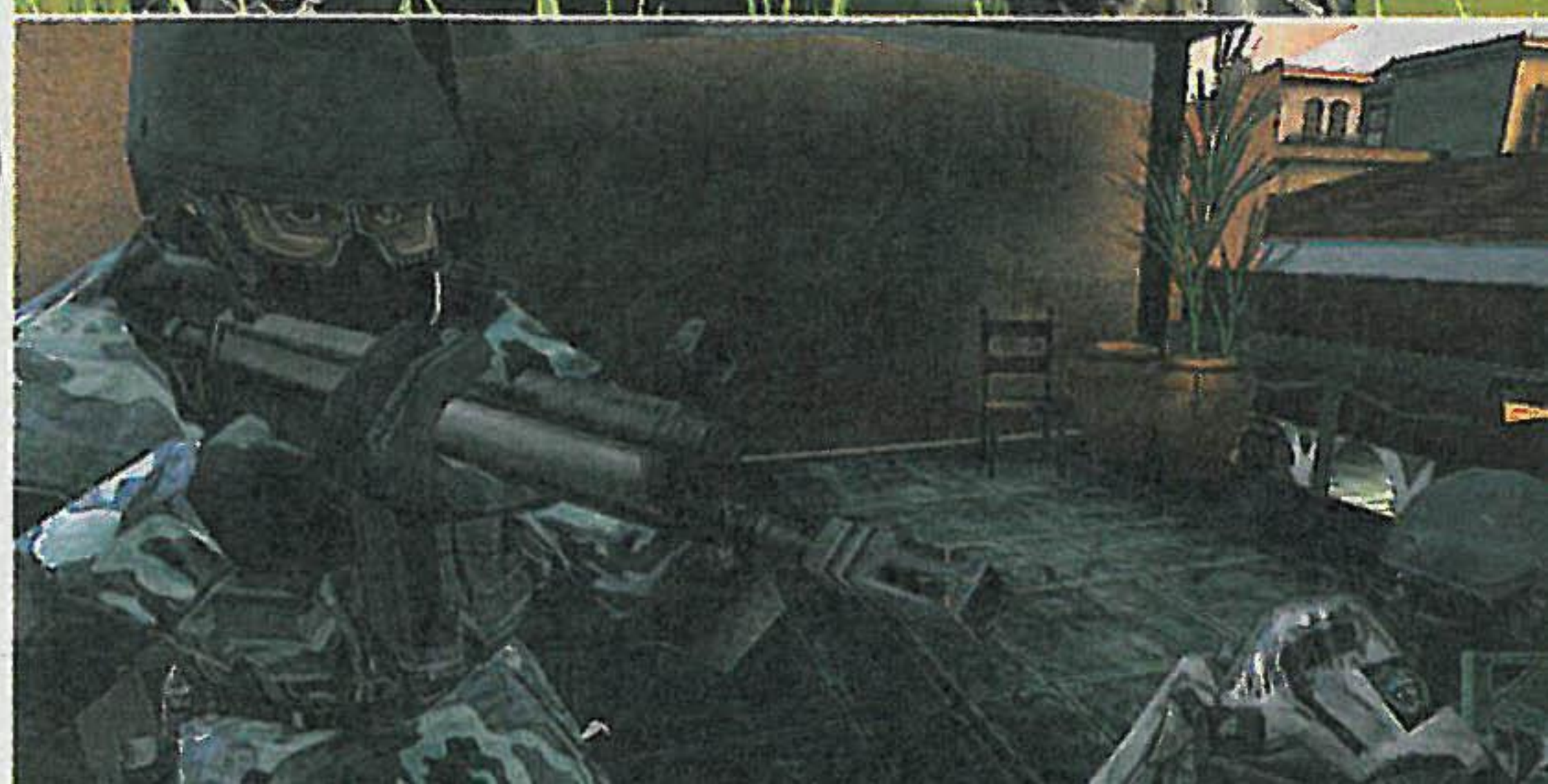
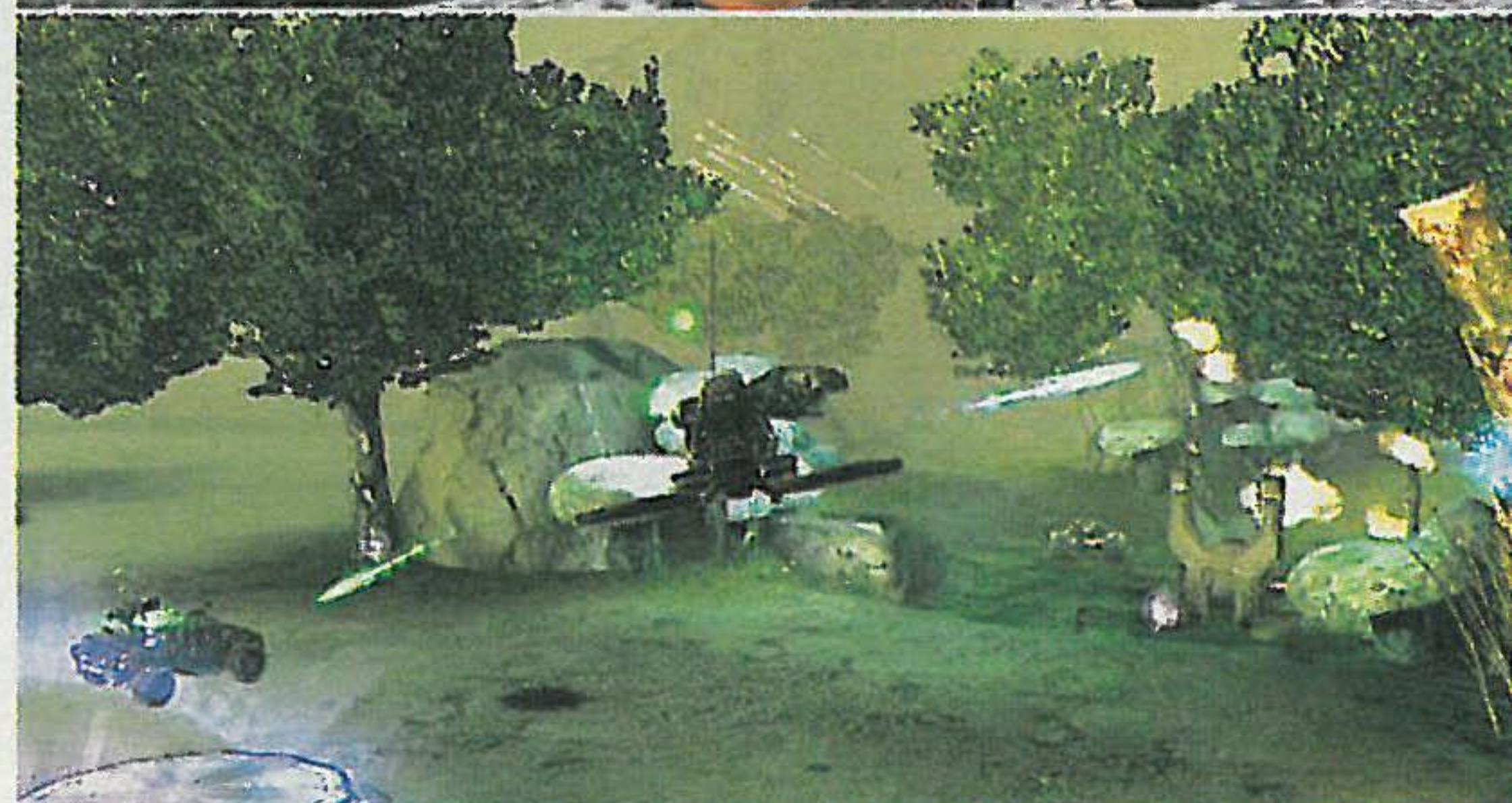
Lara + Warren = love

În ultimele zile ale lunii februarie a apărut un zvon... hai să-i spunem "oficial", potrivit căruia dezvoltarea următoarei aventuri a don'șoarei Lara Croft va cădea drept în poala lui Warren Spector - designerul devenit celebru în urma seriei **Deus Ex** și care lucrează acum la șlefuirea lui **Thief: Deadly Shadows**. În ciuda dezamăgirii produse de **Angel of Darkness**, publisher-ul Eidos se pare că nu se dă bătut, cu una, cu două, ci va avea grijă ca echipele studiourilor Ion Storm și Crystal Dynamics să stoarcă tot ce au mai bun pentru readucerea mărcii **Tomb Raider** pe culmile profitabilității.

Dacă stăm să cugetăm nițel, această mișcare nici nu pare atât de absurdă. Să ne amintim doar anunțul făcut de Eidos la începutul anului, din care aflam că **Thief III** va oferi și o perspectivă third person. Iar, într-un interviu recent, baciul' Spector părea să-și fi schimbat opinia despre genul acesta de jocuri. De fapt, a făcut chiar o referire directă

la seria **Tomb Raider**, vorbind despre senzația mult mai impersonală a acestor jocuri, în care parcă am controla o marionetă, și continuând: "întotdeauna m-am opus perspectivei third-person, dar, acum, că am folosit-o, nu cred că trebuie să fie neapărat așa. Nu cred că trebuie să fie doar o marionetă." Să înțelegem că are, deja, planuri mari și pentru don'șoara Croft? Sau e pe cale să aducă adevărata (r)evoluție a seriei **Tomb Raider**?... Oricare ar fi răspunsul, creierașul lui nea' Spector pare să se fi umplut de o agitație browniană curioasă, din care nu poate răbufni decât ceva... interesant. Și pentru console, mai mult ca sigur.

LUDICUS LUCIDUS
serban@pcgames.ro



I TOLD YOU "I'LL BE BACK"



Unreal Tournament 2004

E anul 2362. Cel mai așteptat turneu al tuturor timpurilor este pe cale să înceapă, făcând ca spectacolul și drama turneelor precedente să nu pară altceva decât praf în ochi.

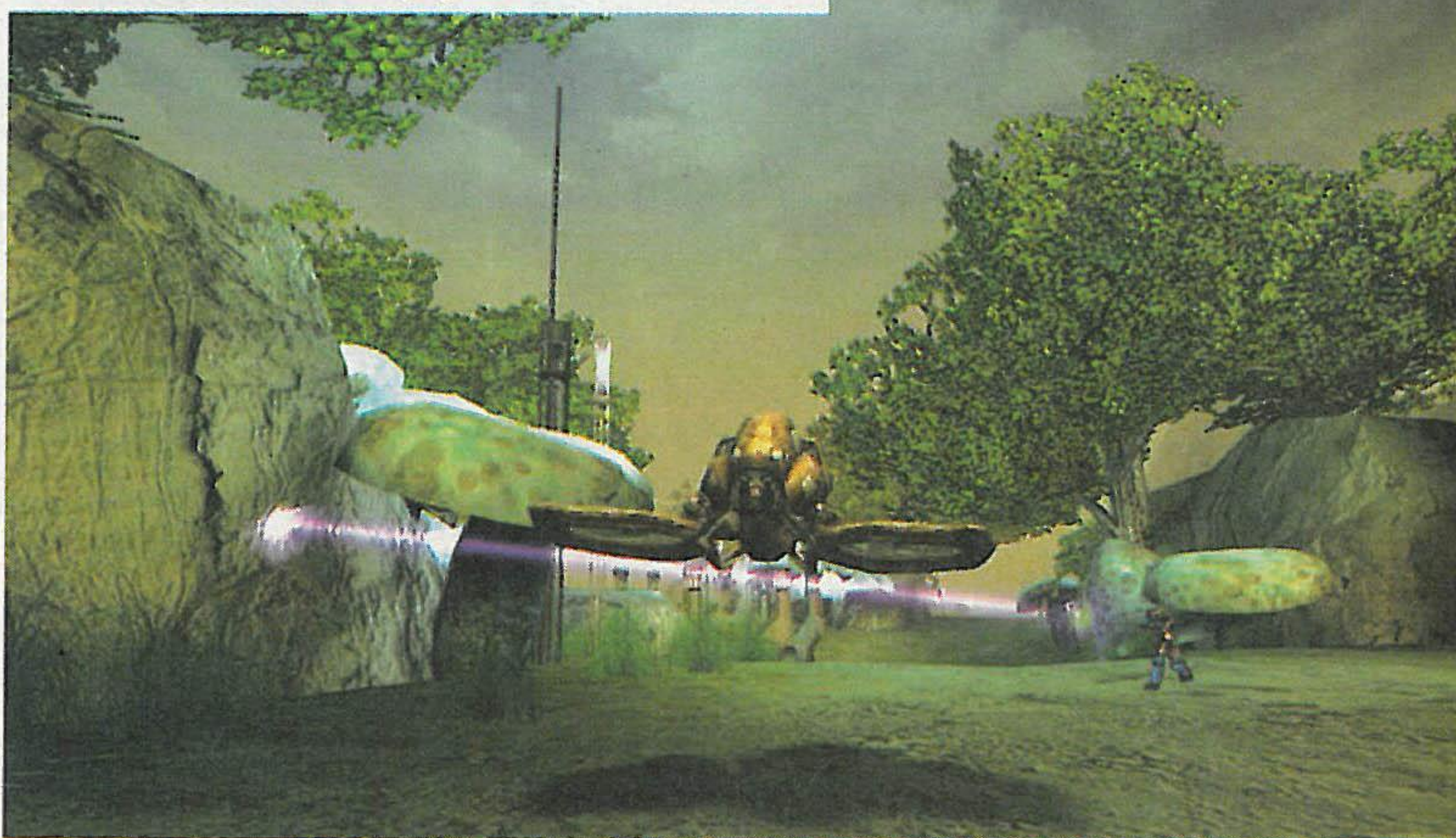
Cei mai buni concurenți din univers se pregătesc să intre în arenă, pentru a-și adjudeca titlul de campion suprem. Doamnelor și domnilor, Unreal Tournament 2004

Inainte de toate, nu mă pot abține să nu vă împărtășesc părerea mea despre acest joc. Este pur și simplu genial! Pe lângă elementele care au făcut din predecesorul său un succes deplin, **UT 2004** adaugă mixturii mai multă adrenalină, noi moduri de joc fascinante, un gameplay croit pe măsura unor FPS-iști hardcore, precum și o implementare salutară a vehiculelor în joc. Dacă mai punem la socoteală noile modele, noile hărți și (last, but not least) noile arme, ne putem da seama că avem de-a face cu un urmaș demn al seriei **Unreal Tournament**.

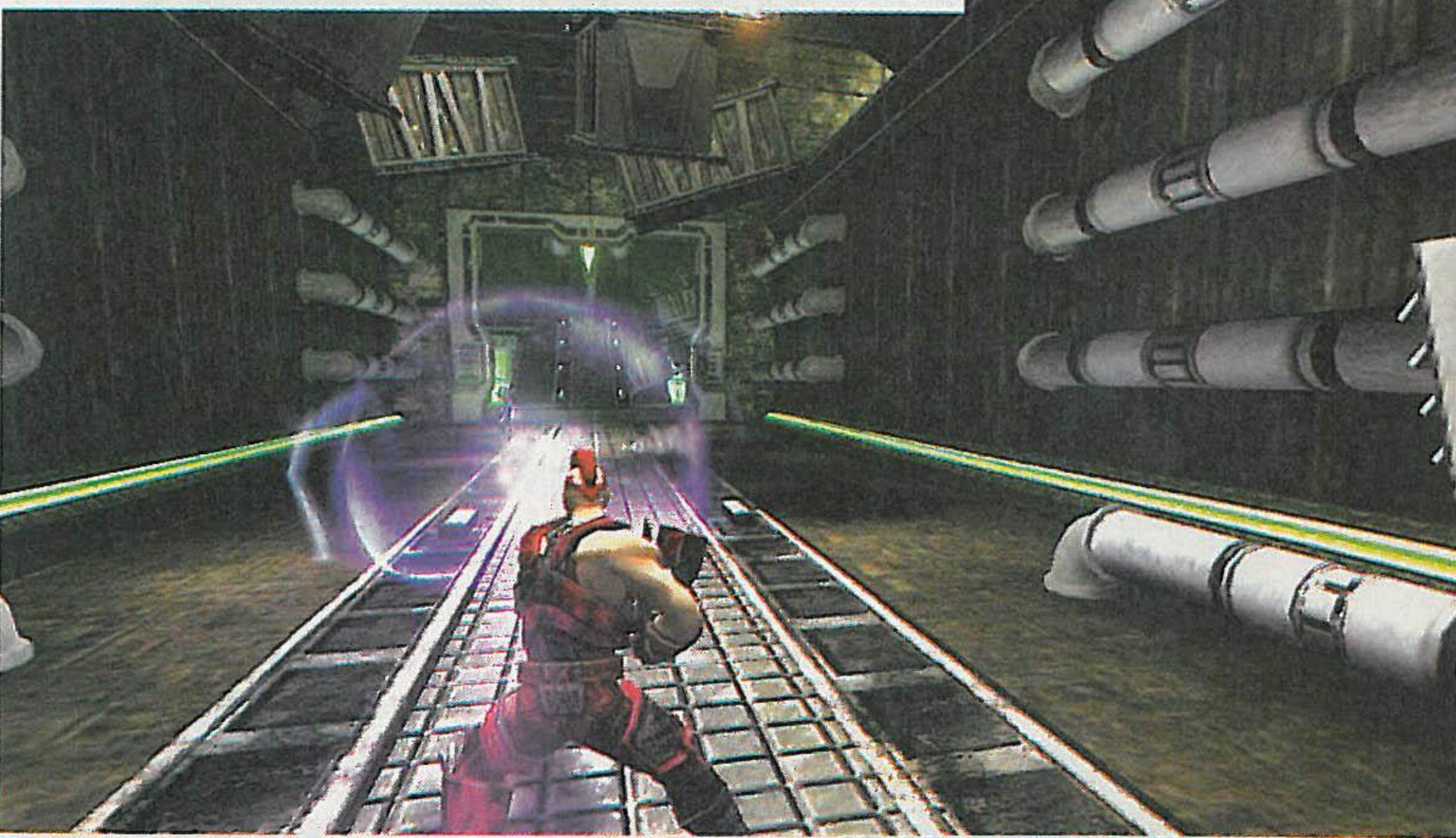
Cu toții am știut, încă de la lansarea demo-ului, că **UT 2004** va beneficia de vehicule (de sol, aircraft-uri), însă nimeni nu a putut concepe cum vor influența acestea gameplay-ul. La început, trebuie să recunosc că și eu am fost sceptic. În majoritatea jocurilor, vehiculele au stricat balansul întregului gameplay, deoarece status-ul lor fusese exagerat, atât în ceea ce privește armura, cât și în ceea ce privește puterea de foc. În asemenea cazuri, jucătorii fără vehicul se vedeau obligați să încerce să le distrugă de la distanță, pentru a evita o moarte pe cât de rapidă, pe atât de „unfair”. Ei bine, nu așa stau lucrurile în cazul lui **UT 2004**; player-ii care preferă plimbările pe jos (într-o seară plăcută de primăvară, cu iubita, pardon, cu Flak Cannon-ul la braț) se pot feri cu ușurință de mașinăriile inamice,

fără a întâmpina nici o problemă. Mai mult, ideea de a te proteja de vehicule în **UT 2004** devine în cel mai bun caz o opțiune, nu o necesitate, mai ales datorită faptului că poți înfrunta coloșii de metal folosind armele standard din dotare. Că tot veni vorba de arme, **Unreal Tournament 2004** nu ne lasă cu buzele umflate aducând, pe lângă clasicele „ustensile ale morții” cu care ne-a obișnuit predecesorul său, un set complet nou de obiecte, care de care mai letale și mai contondente. Astfel, vom face cunoștință cu un Sniper Rifle clasic (vă mai aduceți aminte de primul **UT**?) care, luându-se de mână cu deja clasicul Lightning Gun, va întări panopia celor obsedați de head-shot-uri. Iar pentru cei cărora aceste arme le fac, în general, zile amare, le comunic oficial faptul că Lightning Gun-ul păstrează încă acel zoom neclar, interlaced, iar Sniper Rifle-ul emite un norișor de fum care, pe lângă faptul că obturează vederea țintașului, îi demască acestuia poziția. De asemenea, ambele arme păstrează acei timpi mari de reîncărcare, timpi care vor permite oponentilor să își schimbe izmenele și să formeze 911. O altă noutate în ceea ce privește arsenalul este AVR-ul (Anti Vehicle Rocket Launcher). După cum bine reiese din numele său, această armă este ideală pentru distrugerea vehiculelor inamice. În modul primary fire, arma lansează racheta (gest inutil

MĂI SĂ FIE, tângaru' ăsta e puținel cam mare! Jos cu el!



EFECTELE GRAFICE sunt absolut geniale. Iată doar un mic exemplu



IACA DITAMAI stația spațială, cu toate zorzoanele aferente



Arme în Unreal Tournament 2004

Shield Gun

Modelul Kemppler DD280 Riot Control Device posedă abilitatea de a rezista și de a reflecta proiectile și raze de energie.



Assault Rifle

Ieftină și ușor de fabricat, modelul AR 770 este o soluție foarte bună împotriva inamicilor fără armură.



Minigun

Cannon-ul rotativ al modelului Schultz-Metzger T23-A e capabil de a produce ravagii în rândurile inamice.



Shock Rifle

Această armă pretențioasă este, în general, preferată de jucătorii cu o acuratețe dezvoltată la maxim.



Link Gun

Sistemul Riordan Dynamic Weapon combină ce e mai bun din design-ul modelelor anterioare ale Plasma Rifle-ului.



Flak Cannon

Interzisă în anumite colonii pentru violența cu care poate fi folosită, acest model a evoluat sistematic.



Biorifle

The GES Biorifle continuă să fie una dintre cele mai controversate arme folosite în turnee.



Rocket Launcher

Lansatorul Trident Tri-barrel Rocket Launcher este foarte populară printre jucătorii "explozivi".



Lightning Gun

Acest model este un foarte puternic lansator de energie, capabil să penetreze până și cele mai grele armuri.



Mine Layer

Este folosită pentru a plasa Spider Mines, care sunt mine autonome și mobile, excelente împotriva adversarilor.



AVRL

AVRL (Anti-Vehicle Rocket Launcher), lansează rachete ghidate, foarte eficiente împotriva vehiculelor.



Grenade Launcher

Este o armă extrem de flexibilă, care oferă o mare varietate de opțiuni tactice și strategice.



Sniper Rifle

Această pușcă are un zoom de până la 10x, fiind extrem de utilă de la oricare distanță.



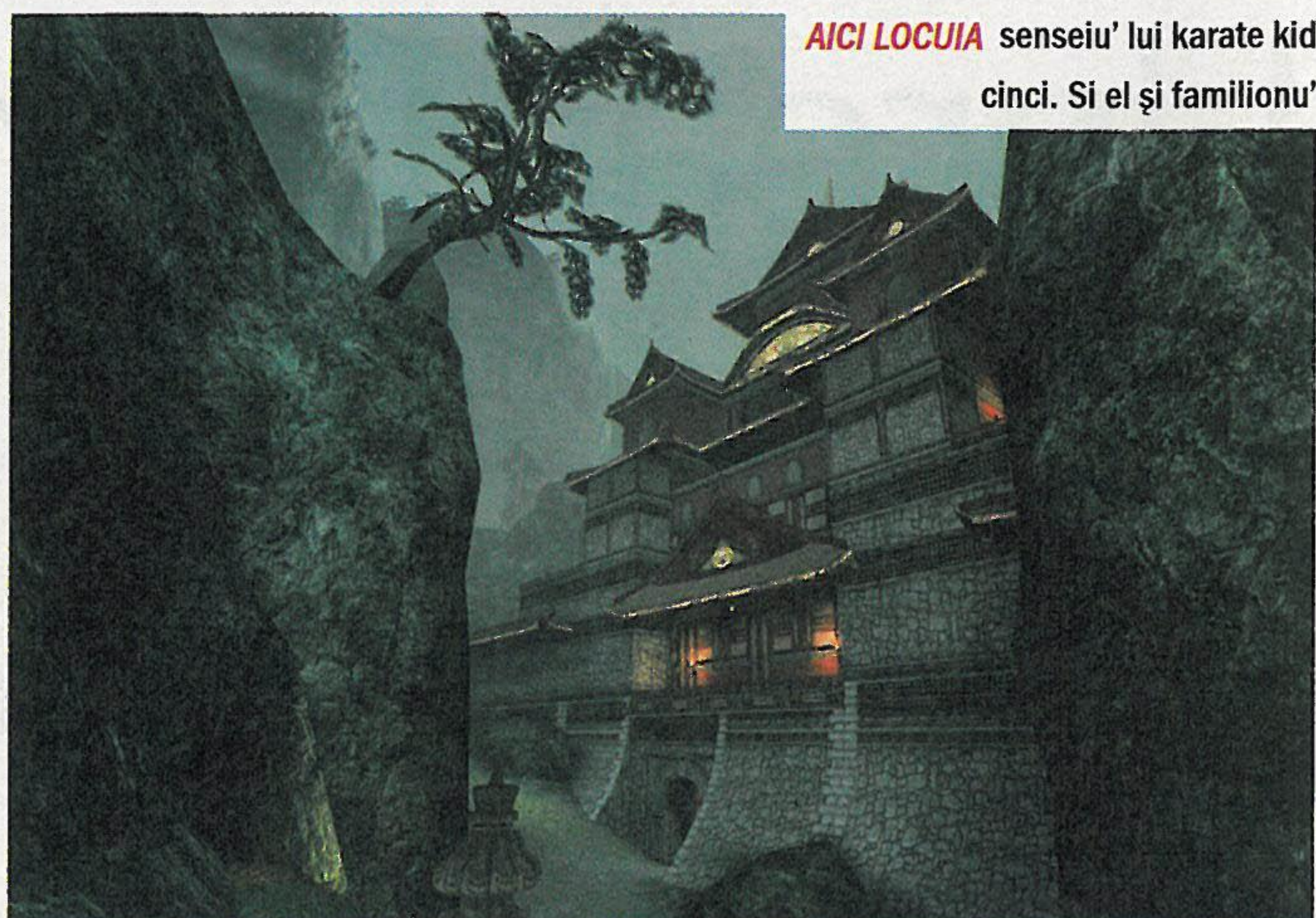
Ion Painter

La prima vedere, acest model poate părea inofensiv unui ochi neexperimentat, însă e una dintre cele mai mortale arme.



Redeemer

Prima dată când o vezi în acțiune, trebuie să fii de acord că este cea mai puternică armă din turneu.



AICI LOCUIA senseiu' lui karate kid cinci. Si el și familionu'



PEISAJ PANORAMIC cu un fotomodel pur sânge și oraș tumultuos

până la obținerea unui target lock). În momentul în care AVRL-ul obține un target lock, modul de view se schimbă într-unul de first person zoom, de unde vei putea fie să urmărești vehiculul, fie să-ți lansezi racheta într-o cursă devastatoare spre „burta” de metal a inamicului. Una dintre cele mai interesante aditii la arsenalul lui UT 2004 o constituie The Spider Mines. La început, nu știam dacă să râd sau să fiu uimit de prezența acestor arme... Dar să vă spun cum funcționează: cu modul primary fire plasezi micii tăi păianjeni, iar cel secondary creează o rază controlabilă pe care aceștia o urmează. De ce e așa nostim, vă întrebați? Păi să ne imaginăm că suntem într-o poziție defensivă, cu „păianjenii” aranjați strategic, ca la carte, iar un inamic furios dorește cu tot dinadinsul să facă un frag pe spinarea noastră... Lansăm păianjenii și asistăm liniștiți la o urmărire ca în filme! Aceștia se vor repezi asupra inamicului neajutorat ca o haită de câini hămesiți asupra unei pisici cu trei picioare... Ultima armă intro-

dusă de producători în UT 2004 este, pe departe, o armă pentru gusturile mele. The Sticky Grenade Gun este, în anumite circumstanțe, arma perfectă pentru ambuscade. Primary fire lansează niște explozibile lipicioase, care aderă la absolut orice suprafață, în timp ce secondary fire le detonează. Strategiile pentru folosirea acestei arme sunt aproape nelimitate, de la plasarea grenadelor în iarbă și așteptarea adversarilor într-o poziție strategică, până la poziționarea acestora pe propriile vehicule și invadarea bazelor inamice (hmm, ce tentă de kamikaze).

Probabil una dintre cele mai așteptate inovații în universul UT sunt vehiculele, iar dintre acestea, cel mai impunător pare a fi Leviathan-ul. Pe lângă dimensiunile sale gargantuano-pantagruelice, această mașinărie este dotată cu peste cinci turete, iar atunci când jucătorul folosește secondary fire, un imens Ion Cannon va „răsări” din centrul vehiculului. Nu mai trebuie să menționez faptul că

Vehicule în Unreal Tournament 2004

Goliath Tank

Fiind de curând înlocuit cu un model nou, acest tanc a servit armatei timp de două decade ca o armă de prima linie.

Hellbender

Acest vehicul a fost special construit pentru a servi atât ca armă anti-personal, cât și ca armă anti-tanc.

Manta

În ciuda dimensiunilor sale reduse și a greutății ușoare, Manta este una dintre cele mai înfricoșătoare prezențe pe câmpul de luptă.

Scorpion

Model mult mai util pentru combat - support, Scorpionul este un vehicul ușor și foarte rapid.

Raptor

De când a fost capturată pentru prima dată, Raptor-ul deține superioritatea în ceea ce privește air combat-ul.

Leviathan

Inițial proiectat pentru a menține pacea în orașe, Leviathan-ul și-a găsit o întrebuințare mai bună în turneu.

Phoenix

Un vehicul autonom, acesta folosește în mare parte drept un remote bombing device, capabil de a produce haos.

Human Space Fighter

Folosit de peste cincizeci de ani, Space Fighter-ul era prima opțiune în cazul misiunilor de spionaj.

Skaarj Space Fighter

Foarte puține detalii se cunosc despre aceste rare nave, însă ce se știe, se păstrează secret.



efectul acestei arme este devastator. Un alt „automobil” care mi-a lăsat o impresie plăcută a fost Manta-ul. Printre specialitățile acestuia, cea mai interesantă mi s-a părut posibilitatea de a folosi butonul de jump pentru a te înălța în aer, urmat repede de comanda crouch, pentru o apropiere bruscă de sol, ce poate provoca decapitarea adversarului. Hellbender-ul și Scorpion-ul se rotesc la 180 de grade atunci când se folosește comanda de crouch, cam în același mod cu un automobil atunci când se folosește frâna de mână. De asemenea, Hellbender-ul are o calitate interesantă, prin posibilitatea de a executa un shock combo, asemănător exploziei bilei de energie a shock rifle-ului atunci când este lovită de primary fire-ul aceleiași arme.

UT 2004 oferă fanilor șapte moduri de joc. Deja clasicul mod Assault pune față în față echipele combatante în cele mai diverse medii, de la atacarea și protejarea unor baze fortificate, de la înfruntări pe viață și pe moarte într-un deșert arid, până la asediarea unei nave mamă Skaarj, aflată pe punctul de a ataca umanitatea. Modul Onslaught este ceva mai complicat. Fiecare echipă trebuie să captureze și să păstreze diverse puncte de interes, pentru ca, în final, să atace și să distrugă power core-ul inamic. Hărțile de Onslaught sunt mari și spațioase, majoritatea outdoor, fiind ideale pentru folosirea cu succes a vehiculelor. UT 2004 ne mai oferă și două moduri de joc clasice, iubite de toată lumea, și anume Death-

NENEA ȚSTA pare cam supărat.

Oare i-am greșit eu cu ceva?



VEHICULELE sunt varza de pe ciolanu' cu afumătură. Adică faine

match și Team Deathmatch. Este inutil să vă povestesc ce bătălii pe cînste și ce frag-uri spectaculoase au loc pe la noi prin redacție, atunci când Jacint decide să facă neinspiratul pas de a-l provoca pe Shtokky la o partidă în doi...

Capture The Flag, este de asemenea, de nelipsit dintr-un FPS care se respectă. Acest mod de-a dreptul patriotic mi-a oferit, nu de puține ori, satisfacții nemăsurate atunci când reușeam să mă infiltrez nevăzut în tabăra adversă, să fur steagul și să mă întorc victorios acasă... Evident, toate acestea se pot realiza numai în cadrul unui team work de excepție. În afară de clasicele Bombing Run, Double Domination și Last Man Standing, băieții de la Epic au introdus și două noi, Mutant și Invasion. Jucătorul care face primul frag devine mutant, primind imediat toate armele, extra ammo, invizibilitate, agilitate și berserk. Cu toate acestea, health-ul mutantului scade, putând fi reîmprospătat doar prin alte frag-uri. Punctele se obțin doar în postura de mutant, iar acel player care îi face felul mutantului, îi va lua locul instantaneu. În modul Invasion, jucătorii se aliază pentru a face față valurilor agresive de monștri, dintre care mulți sunt din Unreal I. Dacă un jucător moare în timpul unui astfel de wave, el nu poate reînvia decât la sfârșitul acestuia.

În ceea ce privește grafica, aceasta este foarte asemănătoare cu cea a lui UT 2003, cu diferite îmbunătățiri menite să reîmprospăteze puțin atmosfera. Fanii UT vor aprecia însă acest titlu nu doar pentru calitatea look-ului, ci mai mult pentru gameplay-ul nebun și incitant.

ALLZABĂR DESEASE

paul@pcgames.ro

Punctaj UNREAL TOURNAMENT 2004

PRODUCĂTOR
Epic Games

DISTRIBUITOR
Atari

PREȚ
cca. 35 euro

VÂRSTĂ
De la 16 ani

MULTIPLAYER
Rețea 32
Internet 32

PRO & CONTRA

- Arme noi echilibrate
- Vehiculele nu strică gameplay-ul
- Rejucabilitate
- Optimizarea engine-ului grafic

GRAFICĂ	92%
SUNET	90%
CONTROL	89%
ATMOSFERĂ	91%
DESIGN	90%
MULTIPLAYER	92%

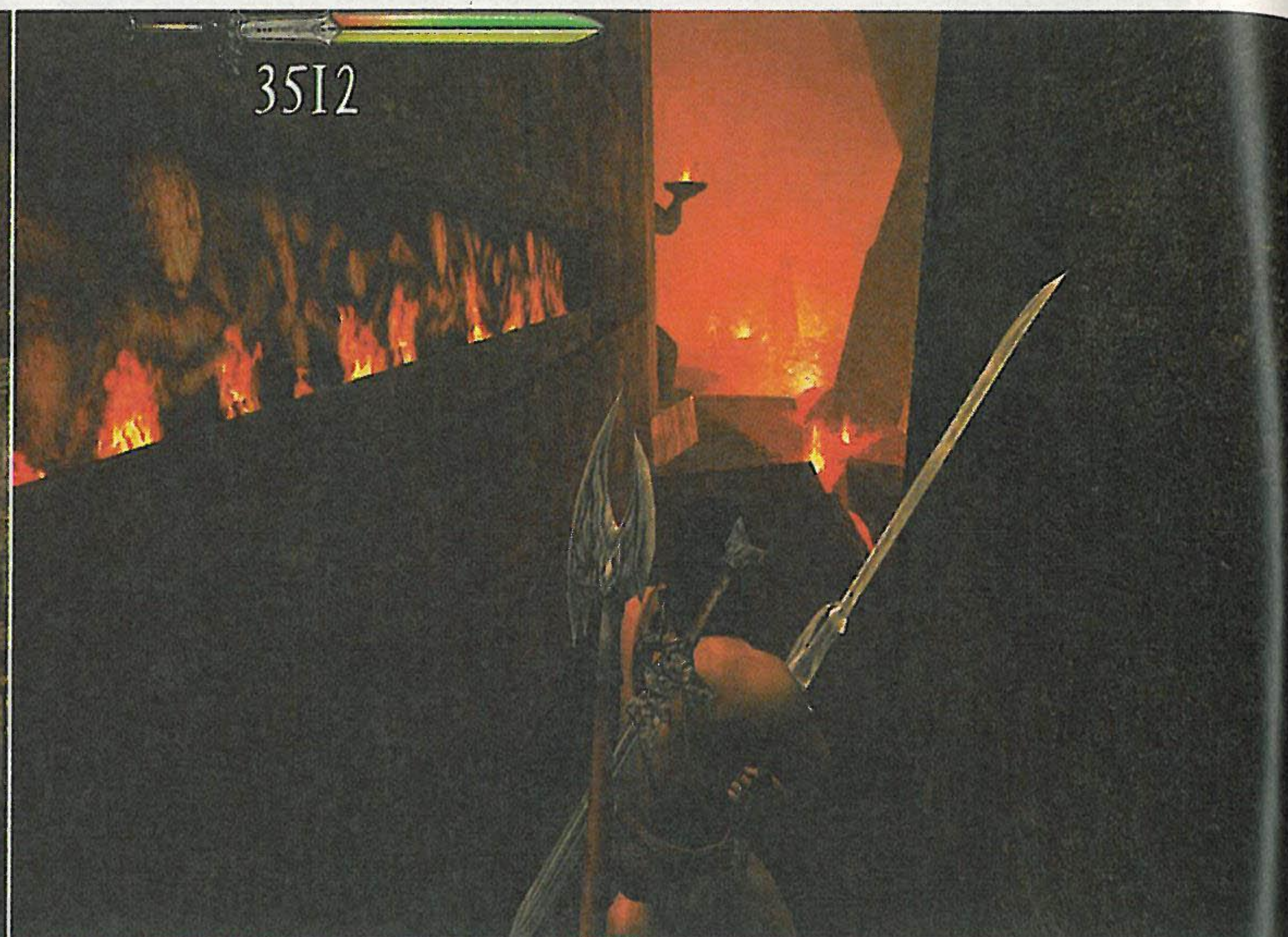
90 %

NECESAR
CPU 800 MHz
256 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1400 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
QUAKE 3
UT 2003

Conan: The Dark Axe



Un lucru e cert: jocurile făcute după filme sau filmele făcute după jocuri nu mai sunt nici pe departe o noutate. Ei bine, prin avalanșa de-a dreptul epuizantă de titluri, mai mult sau mai puțin cvasi-mediocre, ce pun în scenă un univers desprins de pe marile ecrane, s-a strecurat tiptil-tiptil **Conan**, o surpriză plăcută pentru iubitorii de Action.

În lungul și interesantul intro (care rulează, alături de cutscene-uri, folosind engine-ul jocului), aflăm povestea personajului nostru: un grup de cultiști malefici invadează satul lui Conan, îl fac surcele, omorându-i în treacăt familia și pe toți cei dragi. De aici până la aventura eroului nostru prin temple străvechi, jungle, castele și orașe nu mai sunt decât câțiva pași logici.

Spre plăcuta mea surprindere, jocului nu-i lipsesc câteva elemente de RPG. Cu fiecare monstru ucis, câștigi un anumit număr de puncte de experiență, pe care le poți distribui imediat celor peste 50 de statistici ale personajului (unele dintre ele depind de altele, deci nu toate vor fi disponibile de la început). Fiecare statistică poate fi îmbunătățită de trei ori, iar acest lucru se va vedea foarte bine chiar pe câmpul de luptă, puterile lui Conan crescând, simțitor. Sunt disponibile 35 de abilități pentru lupta cu sabia (în mare măsură tehnici), 15 pentru axe și mace, și cinci care îmbunătățesc reflexele, viteza, regenerarea health-ului și a staminei, constituția și battle concentration-ul. Cam atât despre partea RPG.

Grafica este reușită aproape pe tot parcursul jocului. Lumea în care se

desfășoară acțiunea din **Conan** este împărțită pe mai multe niveluri, dintre care unele arată fantastic (orașul Kordava), iar altele tind să devină repetitive după un timp (jungla Darfar). Animațiile lui Conan sunt excelente, iar texturarea personajului este foarte detaliată, fapt ce, din nefericire nu se aplică și celorlalte personaje din joc, acestea arătând cam „șifonate”. La capitolul combat, totul este foarte simplu. Printr-o combinație de patru taste, Conan va efectua unul dintre cele peste 40 de tipuri de atac, foarte bine animate, iar, cu fiecare nou upgrade al statisticilor, mișcările arată mai bine, fără a deveni repetitive. Jocul este destul de linear, însă nu toate nivelurile trebuie terminate pentru a avansa în povestea principală, ceea ce poate duce la ratarea anumitor misiuni și a bonusurilor ascunse acolo.

Unul dintre singurele aspecte ale jocului care m-a cam deranjat a fost (din nou) sistemul de save, inspirat, se pare (din nou) din jocurile de consolă. Conan găsește pe parcursul aventurilor sale niște Sacred Stones, care pot fi stocate în inventar și folosite pentru a salva jocul. Dat fiind raritatea acestora și faptul că nu poți salva în anumite puncte fixe, jocul poate genera probleme... Când vor învă-

ța odată producătorii de jocuri că gameților PC le place să salveze jocul oriunde, oricând?

ALLZAI BÄR DISEASE

Punctaj CONAN: THE DARK AXE

PRODUCĂTOR
Cauldron

DISTRIBUITOR
TDK Mediactive

PREȚ
cca. 35 euro

VÂRSTĂ
De la 16 ani

MULTIPLAYER
Rețea 8
Internet 8

PRO & CONTRA

- ⊕ Action ca în zilele bune
- ⊕ Grafică fluentă și reușită
- ⊕ Câteva elemente RPG
- ⊖ Destul de linear

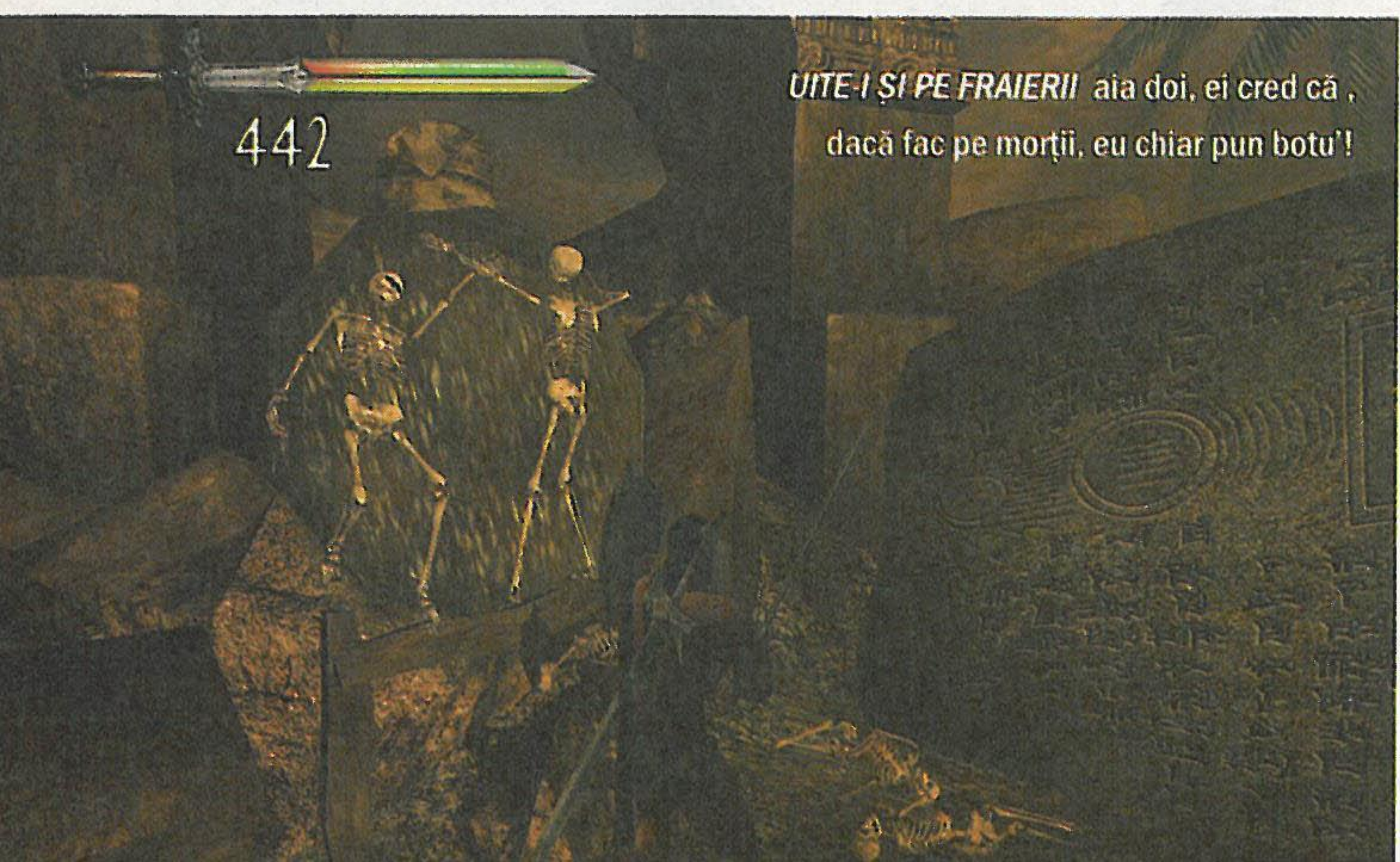
GRAFICĂ	87%
SUNET	86%
CONTROL	90%
ATMOSFERĂ	85%
DESIGN	83%
MULTIPLAYER	82%

85 %

NECESAR
CPU 750 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1300 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
TOMB RAIDER
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC



ADVENTURE

Lucas Arts și respectul față de jucători

Firma întemeiată de marele George Lucas, în afară de jocurile ambientate în lumea Star Wars și-a dobândit renumele și datorită jocurilor de aventură de înaltă calitate și pline de umor. Cei care-și mai amintesc de **Sam & Max**, **Full Throttle**, **Maniac Mansion**, seria **Monkey Island** sau chiar **Grim Fandango**, știu exact despre ce vorbesc. Aceste titluri aveau un flair anume, care te cucerea, te făcea să uiți de probleme și să te scufunzi în lumea adesea dementă a jocului. La E3-ul de anul trecut, băieții de la Lucas erau foarte voioși și încrezători – se mândreau în stânga și dreapta cu continuările pe care le realizează: **Full Throttle: Hell on Wheels** și **Sam & Max: Freelance Police**. Cu câteva imagini și filmulețe au reușit să pună pe foc întreaga comunitate de aventurieri. Dușul rece a venit o dată cu anularea primu-lui proiect la sfârșitul verii trecute. În ciuda nemulțumirii întregii comunități de fani, continuarea lui **Full Throttle** a fost pierdută, se pare, definitiv. La întrebările disperate ale

jucătorilor care se interesau de soarta lui **Freelance Police**, producătorii s-au grăbit să dea răspunsuri liniștitoare. OK, au zis toți ușurați și oamenii și-au pus încrederea în acest nou **Sam & Max 3D**. Până de curând când, să vezi minune, cei de la Lucas Arts pun capăt și dezvoltării acestui proiect. Cauza? Mike Nelson, șeful departamentului financiar a declarat că în urma unor analize aprofundate ale situației actuale ale pieței jocurilor de aventură, producătorii consideră inoportun să lanseze jocul. Singura întrebare care se pune: dar respectul pentru jucători unde rămâne?

CEAUȘESCU PCG

jacint@pcgames.ro

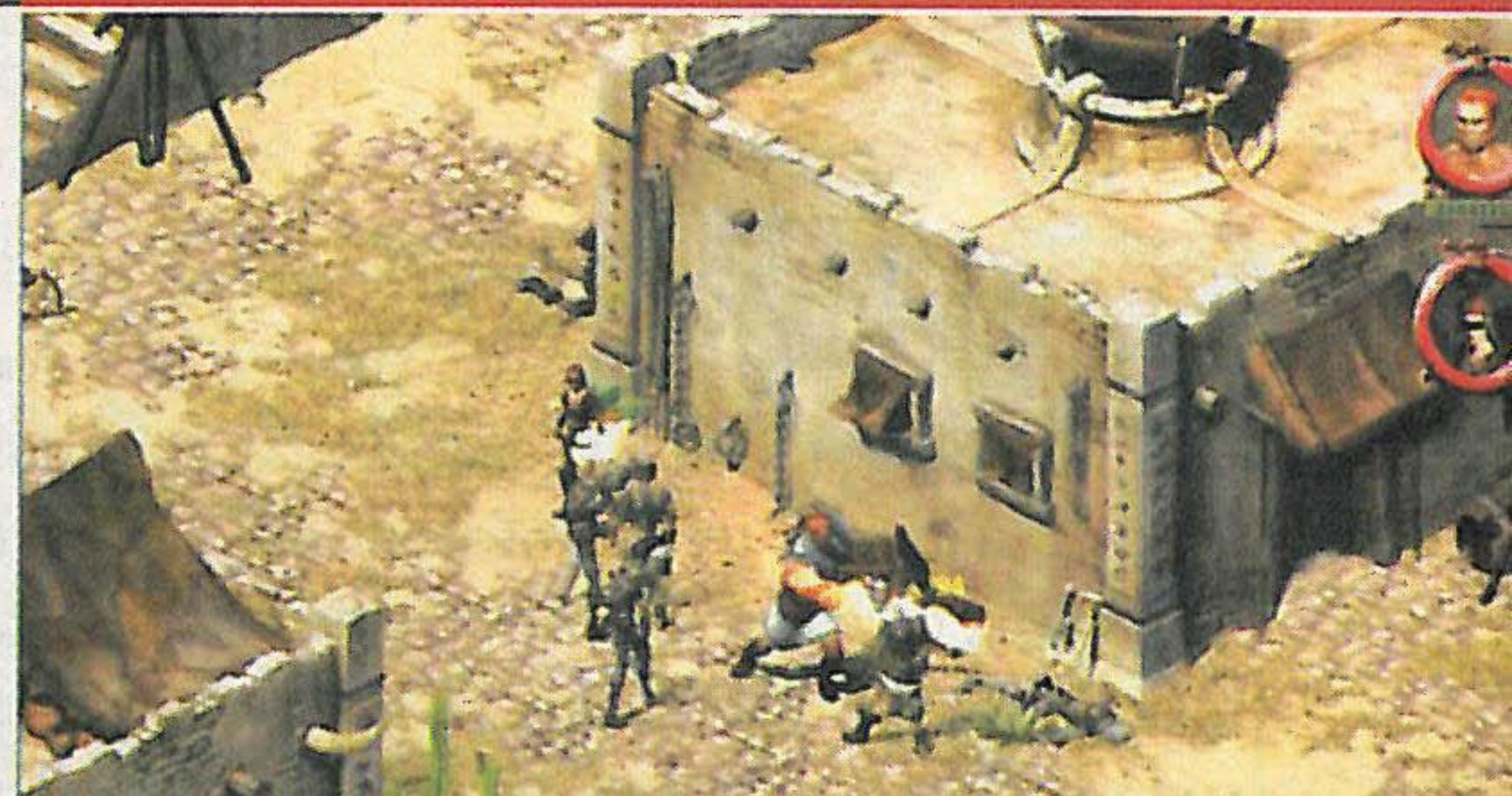


CUPRINS

Sacred.....70

Savage Eden.....72

Blade and Sword.....74





Sacred

Cei de la Ascaron propun o nouă poveste fanilor RPG, **călăuzindu-ne într-o regiune uitată de zei, unde magia neagră amenință cu distrugerea totală...**

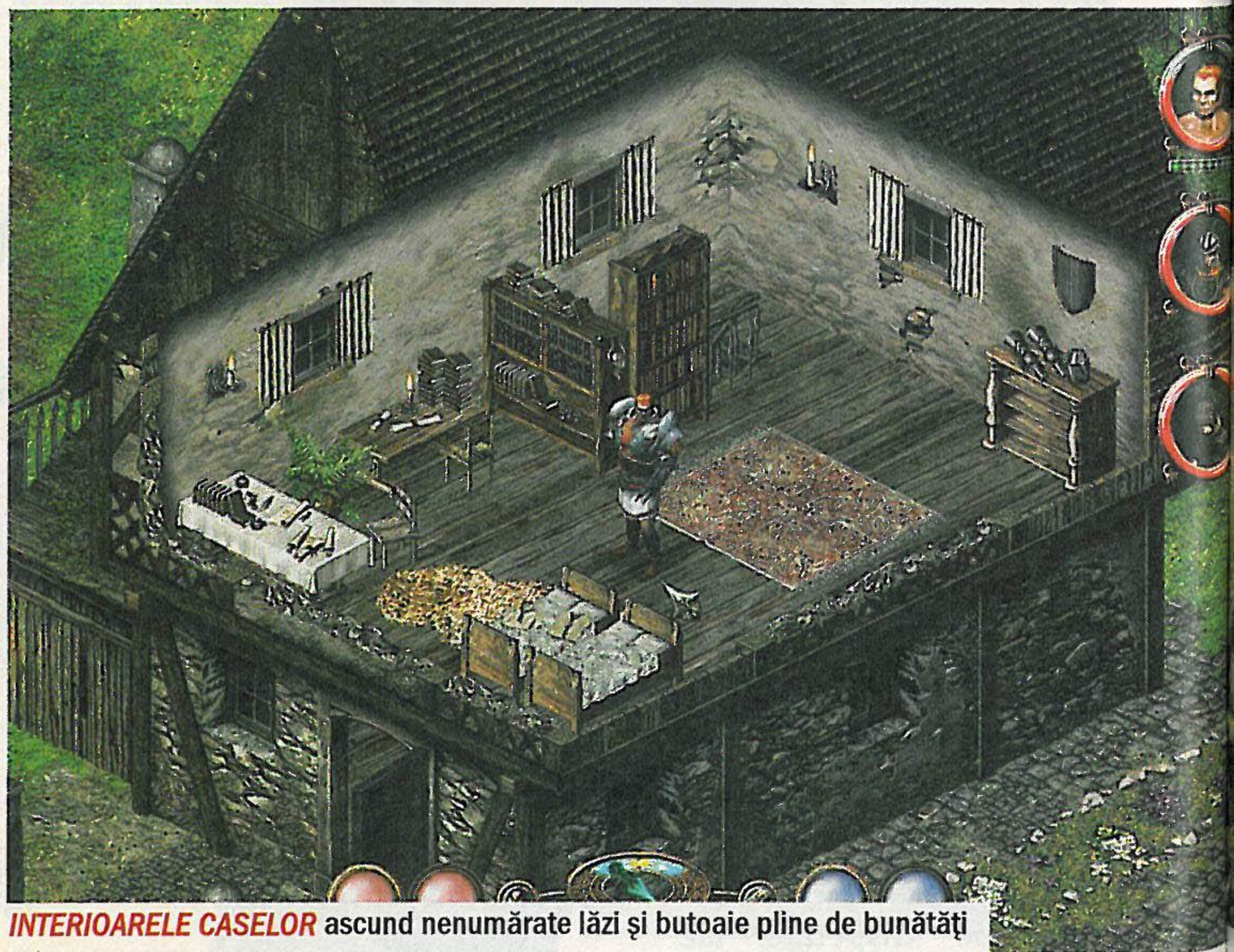
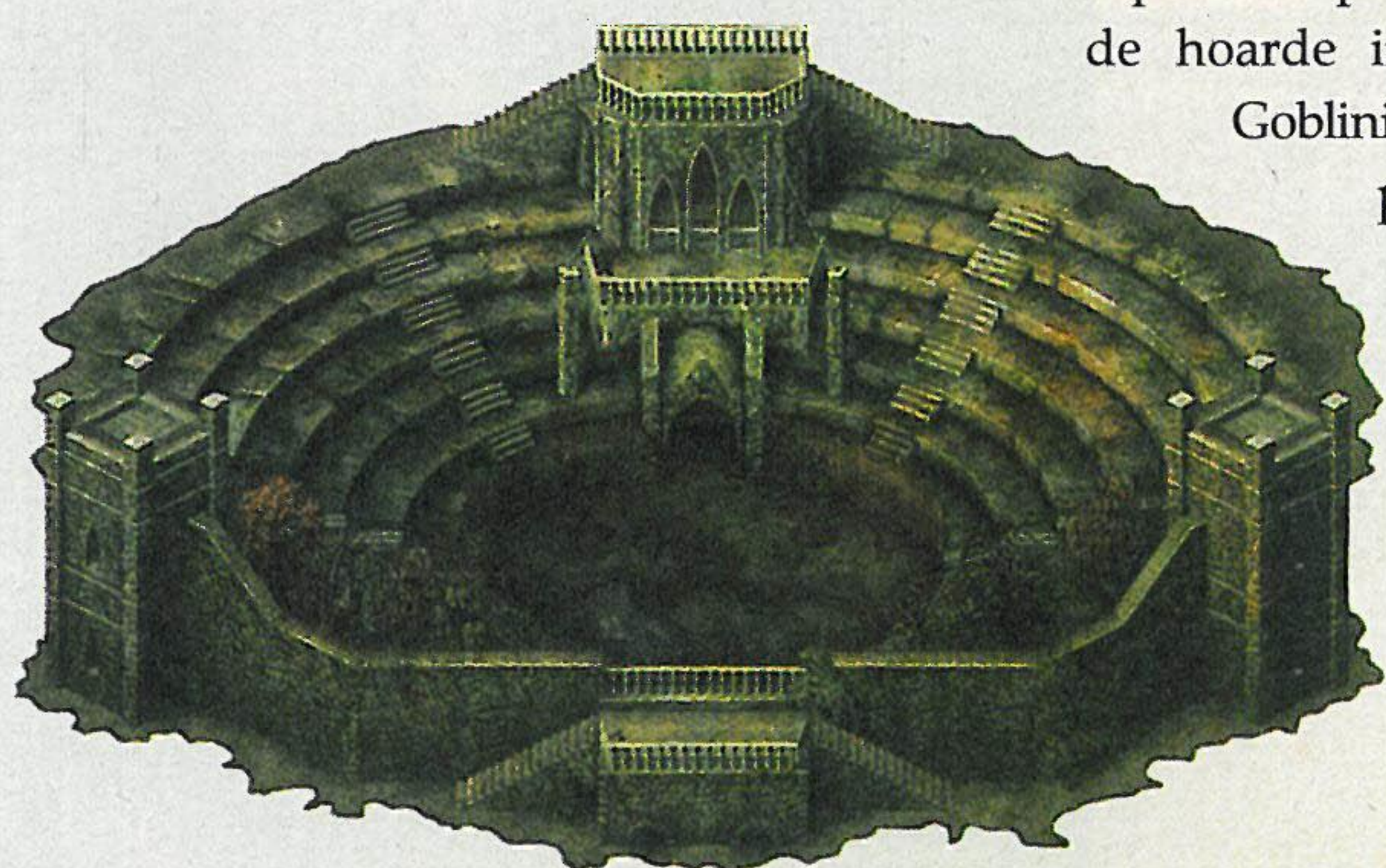
Ilim Shaddar, "Cel care rătăcește prin umbre" pe limba dark elfilor... el este cauza tuturor nenorocirilor care s-au abătut asupra ținuturilor din Ancaria. Folosindu-se de avere și magie, Shaddar a invocat forțele întunericului pe care a încercat să le subjuge. Sacrificând carnea și sângele propriei sale surori, acest magician diabolic a dus la capăt unele ritualuri de mult uitate în urma cărora a reușit să-și conserve tinerețea fizică și mentală. Însă obsesia sa de a controla viața și moartea, de a ajunge un fel zeu, l-a prăpădit. Magicienii din enclava Mystdale deranjați de activitatea lui Shaddar, l-au condamnat la moarte, dorind să-l vadă arzând pe rug. Conducătorul ținutului, Valorian, l-a grațiat însă și s-a mulțumit să-l trimită în exil. O liniște neobișnuită s-a lăsat asupra ținuturilor, și oamenii treptat, pe parcursul câtorva milenii au și uitat de pericolul imens pe care-l reprezenta magicianul. Doar orcii, goblinii și căpcăunii mai povesteau în serile reci, lângă focul de tabără, de misterioasa călătorie în deșerturile sudice și de construcția unui turn întunecat. Poveștile de groază au devenit însă realitate, în ultima perioadă sosind din ce în ce mai multe vești îngrijorătoare despre turnul Shaddar-Nur. Mai mulți călători speriați de moarte și cu sângele înghețat

în vine au pomenit printre altele de horde imense de Gobline supuși de puterea lui Shaddar

și de pietre care au luat viață. Magicianul, care și-a înzecit puterile și acum călătorește liber între viață și moarte, caută cu disperare să invoce demonul Sakkara cu ajutorul căruia să stăpânească din nou lumea. În vremurile în care zeii mai făceau promenade în lumea lui Ancaria, serafimii opreau atacurile hoardelor întunericului, gonind demonii în cele mai

ascunse colțișoare ale Iadului. Dar acum cine va salva lumea de planurile acestei minți diabolice?

Răspunsul poate fi doar unul singur: Tu! Astfel, cum ne-am obișnuit deja în celelalte jocuri, dulcile chinuri ale salvării lumii apasă pe umerii tăi, indiferent dacă pornești la bătălie cu gladiatorul, specialistul armelor cât casa, cu battle mage-ul ale cărui



INTERIOARELE CASELOR ascund nenumărate lăzi și butoaie pline de bunătăți



71



Savage Eden: The Battle for Laghaim

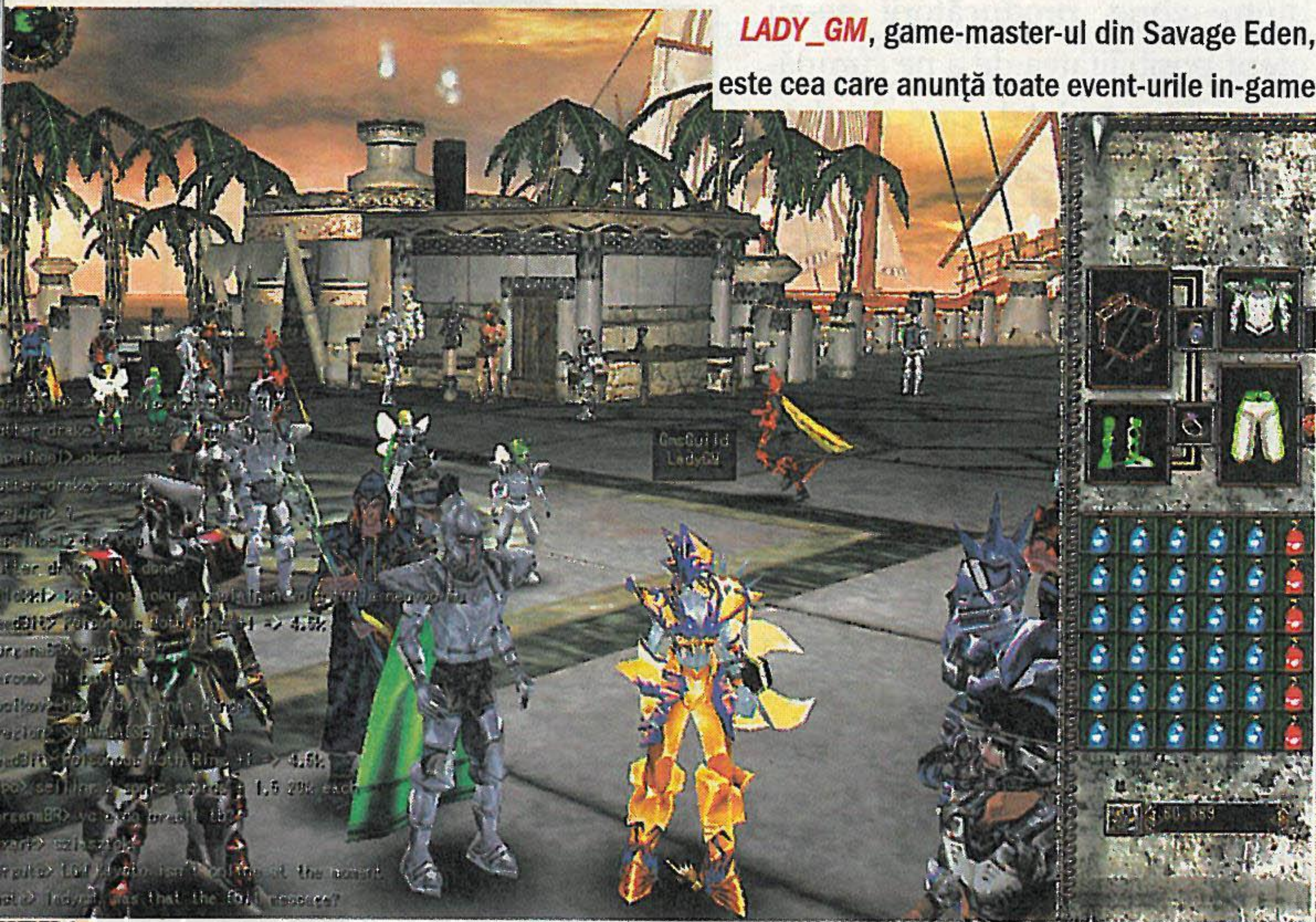
Sosiți pe planeta Laghaim, în urma unui exod, **oamenii sunt puși în situația de a da mâna cu cele trei rase băștinașe și, împreună, să pornească la luptă împotriva sadicilor invadatori Progmare**

Cine zicea că japonezii și coreenii nu știu să facă decât jocuri aiurea?!... Că mare dreptate avea! **Savage Eden** e un exemplu tipic de joc creat cu mult entuziasm și puțin bun-gust ludic, dar care reușește să te atragă în lumea sa cu o ușurință nefirească... neobrăzată, chiar. Motivul principal ar fi simplitatea gameplay-ului, SE putând fi descris ca un banal hack'n/slash online, peste care au fost suprapuse nisaiva sisteme de crafting și facilități de organizare socială.

Jocul începe cât se poate de tipic, prin crearea unui personaj care să te reprezinte, în acest sens având de ales între patru rase (Human, Bulkan, Kailipton și Aidia), fiecare dintre ele implicând o abordare și o strategie unică. Din păcate, "rețeta succesului" începe să se contureze destul de târziu în joc, așa încât citirea, în prealabil, a ghidului de pe site-ul oficial este absolut necesară. Acesta îți va dezvălui și o mulțime de alte detalii despre elementele specifice lui SE, cum sunt sistemele de Cutting și Refining, condițiile de folosire a Gem-urilor și a pietrelor magice

(pentru îmbunătățirea armelor și armurilor), obținerea quest-urilor speciale și multe altele. Odată "teleportat" în centrul orașului principal, te trezești în mijlocul unei forfote de personaje echipate care mai de care mai strident, cu pelerine, aripioare și arme laser, alergând de colo-colo sau încercând să-și găsească clienți pentru obiectele și serviciile oferite. Totodată, orașele sunt cel mai bun loc pentru găsirea unor tovarăși de drum, SE oferind două sisteme de alianțe: Party-urile temporare, respectiv Guild-urile - între care se pot încinge și lupte ample, gen

LADY_GM, game-master-ul din Savage Eden, este cea care anunță toate event-urile in-game



PEISAJELE DIN LAGHAIM sunt redată destul de decent, într-o ambianță atmosferică dinamică



VRĂJILE AIDIA sunt ideale pentru protejarea party-urilor de personaje high-level





MONȘTRII DIN SHILDON pot fi răpuși cu ușurință, doar în grupuri mari de hăcuiori

Castle Siege.

Până aici, toate bune și frumoase. Dar, cum SE e un hack'n'slash veritabil în afara orașelor, dezvoltarea personajului devine rapid un lucru frustrant. Nici quest-urile nu implică altceva, decât simpla hăcuire a anumitor monștri, jocul târăgându-se astfel până la atingerea nivelului 90 - moment în care îți poți cumpăra și "educa" un mic dragon, pe post de animal de companie și luptător de încredere, în lungile pauze de masă, cofeină sau gudron. Faptul că acest "pet" e accesibil doar după vreo două săptămâni de joacă susținută oferă, într-adevăr, o motivație

bună pentru începători, iar un efect similar îl au și evenimentele speciale, ce au loc o dată la câteva zile (precum Monster Bounty Hunt, Double Money sau Valentines Day Massacre), acestea aducând o bine-venită variație în cursul jocului.

Sub aspect vizual, **Savage Eden** se prezintă rezonabil: grafica e destul de simpatică, perspectiva poate fi manipulată cu ușurință, iar cele trei hărți principale, împreună cu locațiile aferente (castele, dungeon-uri), oferă o mulțime de peisaje și provocări interesante. Cu puțină răbdare, **Savage Eden** s-a dovedit a fi o surpriză plăcută, în ciuda lipsurilor sale și a bug-urilor de care este bântuit. Iar faptul că poate (sau cel puțin putea) fi jucat în mod gratuit, face din el un MMORPG accesibil oricărui gamer modest, cu o conexiune la fel de modestă.

LUDICUS LUCIDUS
serban@pcgames.ro

Punctaj SAVAGE EDEN

PRODUCĂTOR
NAKO Interactive

DISTRIBUITOR
iEntertainment Network

PREȚ
gratuit

VÂRSTĂ
De la 10 ani

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet 10.000.000

PRO & CONTRA

- Perioada de gratuitate de la începutul anului
- Grafică plăcută și cerințele umile de sistem
- Bug-urile numeroase de gameplay
- Lipsa anumitor facilități pentru Guild-uri



74 %

NECESAR
CPU 300 MHz
64 MB RAM

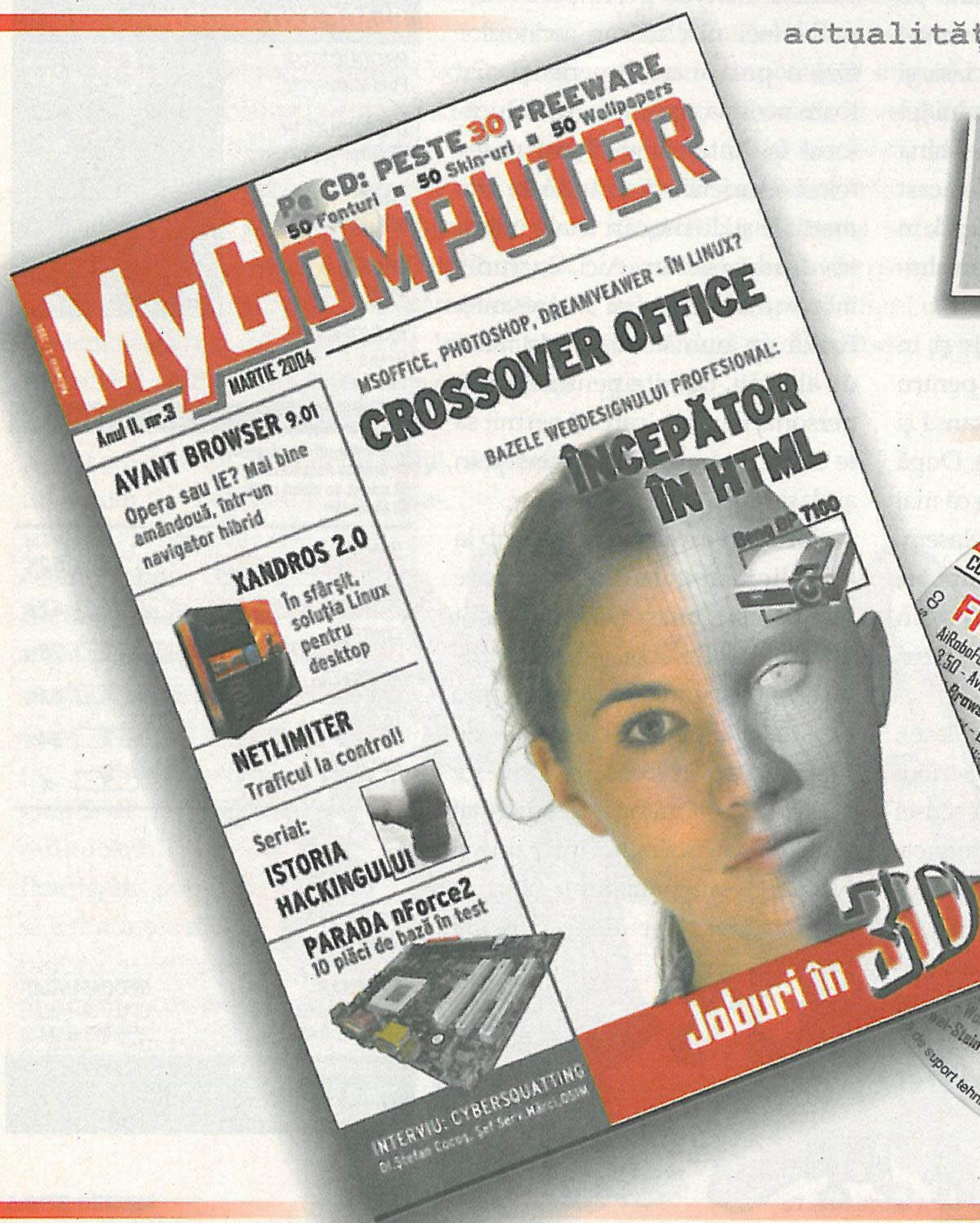
RECOMANDAT
CPU 800 MHz
128 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BIOSFEAR
ANARCHY ONLINE



actualități, prezentări, reportaje, teste, soluții

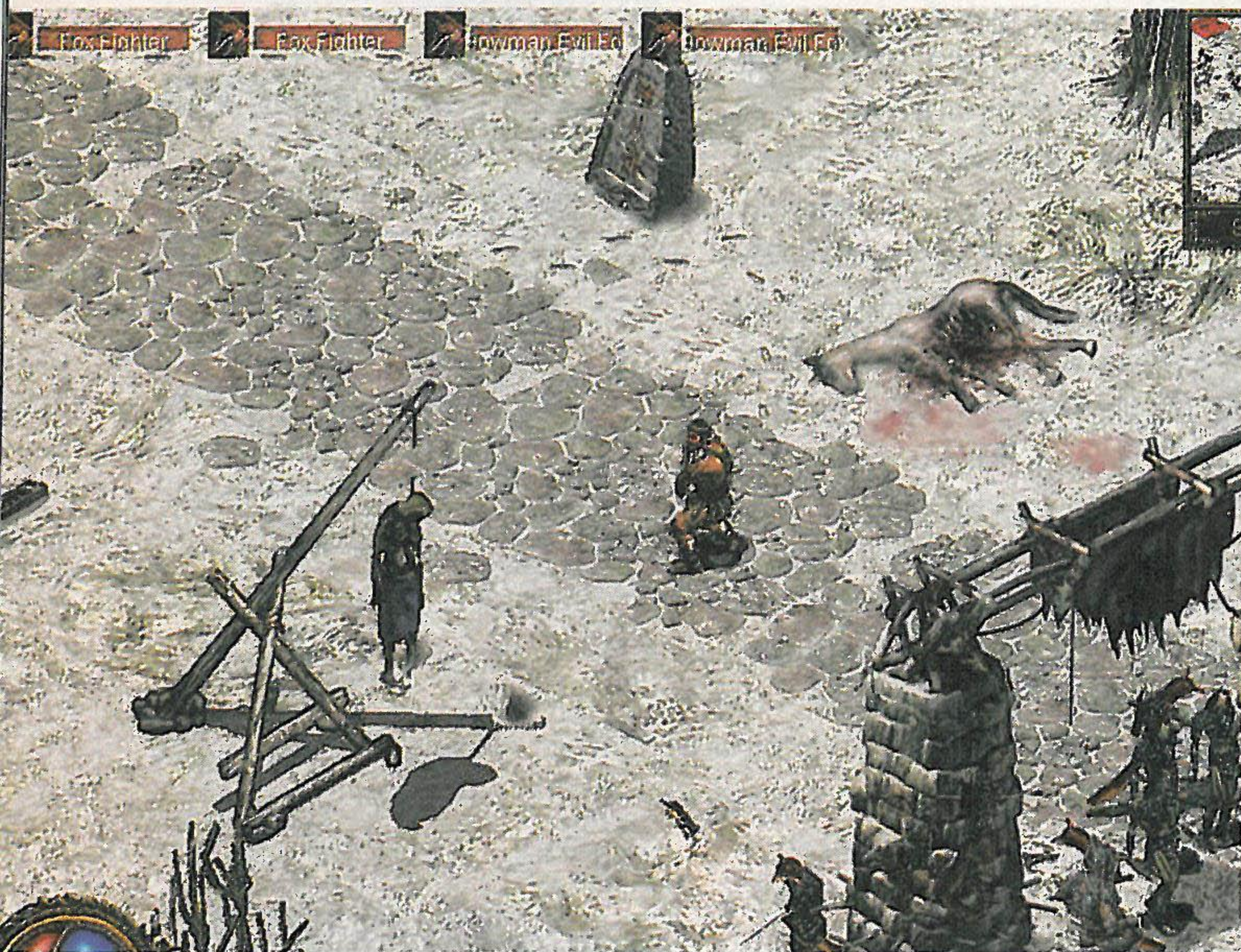
Login2 IT!



Stiri zilnice pe
www.myc.ro

Blade and Sword

Diablo a început să se piardă în negura timpului, fapt care a îndemnat producătorii de la Pixel Interactive să îmbrace stilul Hack&Slash cu o haină ceva mai... orientală



Încă de la început, vedem că diferențele dintre **Blade and Sword** și restul RPG-urilor (pardon, hack and slash-urilor) aflate pe piață sunt doar unele de suprafață; cu excepția universului total diferit și a implementării combo-urilor, jocul este cât se poate de clasic și de comun, fiind, ca să spun așa, un fel de **Diablo** din perspectiva lui Jet Li. **B&S** începe prin a-ți prezenta o lume desprinsă parcă din China antică (cu aferentele picături de fantasy, nelipsite nici unui joc de acest gen), aflată într-un perpetuu conflict cu o imensă armată de undead, în care luptătorii Shaolin își dovedesc cu aplomb măiestria în arta spartului-de-fețe sau a tăbăcitului-de-dosuri.

Înainte de a începe să împarți pumni și picioare în stânga și în dreapta, va trebui să alegi unul dintre cele trei posibile personaje (pentru a nu fi acuzați de discriminare, producătorii au decis să ofere o șansă și sexului frumos, ergo cele trei personaje sunt doi domni și o tanti). După ce asistasem la un prolog dezolant, fără pic de esență, nu credeam că mai poate exista ceva care să salveze acest joc. Se pare că mă înșelasem. Gameplay-ul este foarte fluid, dând dovadă de o naturalețe exemplară, iar learning curve-ul este mai mult decât acceptabil. Jocul este un adevărat festival de clicuri, așa că aveți mare grijă de degețelul arătător, riscați să faceți entorsă!

Odată cu creșterea în nivel (pe baza experienței acumulate), personajul tău va primi o serie de puncte, pe care le poate distribui diverselor abilități și tehnici de luptă, învățate anterior de la ceva sensei anonim (un Miaghi al vremurilor de mult apuse). De asemenea, jucătorul poate să își creeze propriile sale seturi de combo-uri, prin combinarea abilităților menționate anterior. Aproape fiecare combo "costă" o anumită cantitate de "chi" pentru a fi folosit. În speranța că ne vom lumina cititorii, trebuie să menționez că acest chi este un surogat (mai mult sau mai puțin inspirat) pentru convenționala mana, folosită cu succes în titlurile AD&D. Oricum, energia chi este destul de limitată, așa că skill-urile trebuie folosite cu foarte mare atenție...

Pe parcursul primelor nivele, bătăliile nu vor pune prea mari probleme, nici măcar jucătorilor fără o prea mare experiență. Cu toate acestea, pe măsură ce jucătorul își "intră în pită", va putea folosi o varietate crescândă de arte marțiale și de mișcări letale împotriva adversarilor. Aici, lucrurile încep să devină mai interesante: Există un număr destul de mare de abilități, diferite pentru fiecare personaj în parte, care îți permit să te ocupi de mai mulți adversari în același timp.

Jocul nu excelează în schimb la celelalte capitole, printre care menționez grafica (aici a pierdut foarte mult la scor, datorită izometriei neinspirate, a detaliilor monotone și a lipsei complete de originalitate în ceea ce privește mediul înconjurător), sunetul (mai ales lipsa de dialoguri între tine și NPC-uri), sau ambientul.

Per total, este doar o clonă Dolly nereușită...

ALLZAI BĂR DISEASE
paul@pcgames.ro

Punctaj BLADE AND SWORD

PRODUCĂTOR
Pixel Multimedia

DISTRIBUITOR
Whiptail Interactive

PREȚ
cca. 35 euro

VÂRSTĂ
De la 16 ani

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- + Combo-uri spectaculoase
- Grafică dezolantă
- Sunet de slabă calitate
- Monoton

GRAFICĂ	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	52%
SUNET	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	57%
CONTROL	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	76%
ATMOSFERĂ	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	61%
DESIGN	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	54%
MULTIPLAYER	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	~%

60 %

NECESAR
CPU 266 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 700 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DIABLO 2
DUNGEON SIEGE

SPORT

CUPRINS

Kelly Slater's Pro Surfer.....76

Colin McRae
Redemption

Tocmai când îmi scuipasem și eu sufletul de la gură, izgonindu-mi orice speranță deșartă în privința simulatoarelor de curse așteptate pentru sezonul primăvară-vară din partea firmei Codemasters, iaca stupeoare! Versiunea demo a jocului **Colin McRae Rally 04** (inclusă și pe CD) a fost una dintre cele mai plăcute surprize ale lunii februarie, venind să confirme adevăratul potențial al experimentatului producător britanic. După un **CMR3** mai puțin satisfăcător, cei de la Codemasters par să se fi trezit la realitate, mobilizați, probabil, de concurența acerbă ce se anunță a fi **Richard Burns Rally**.

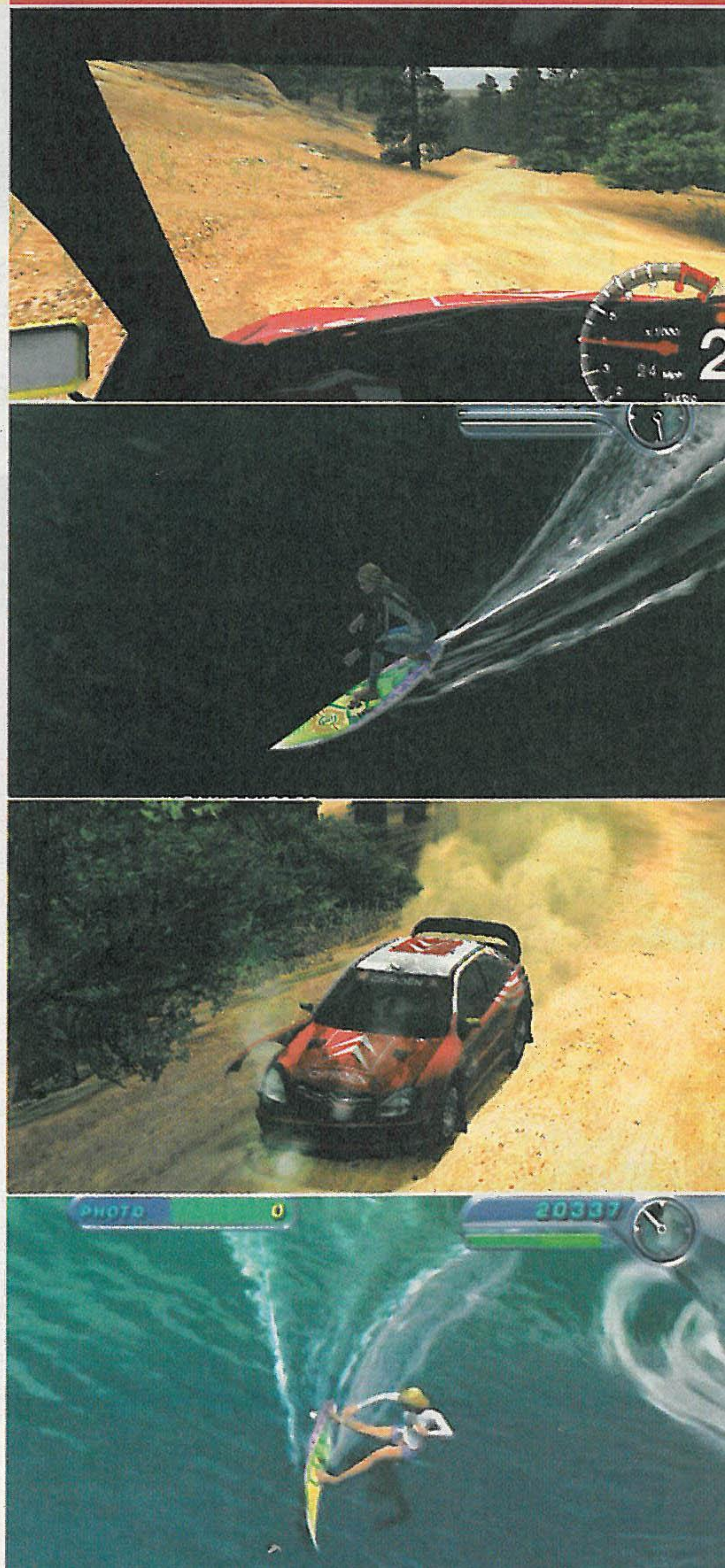
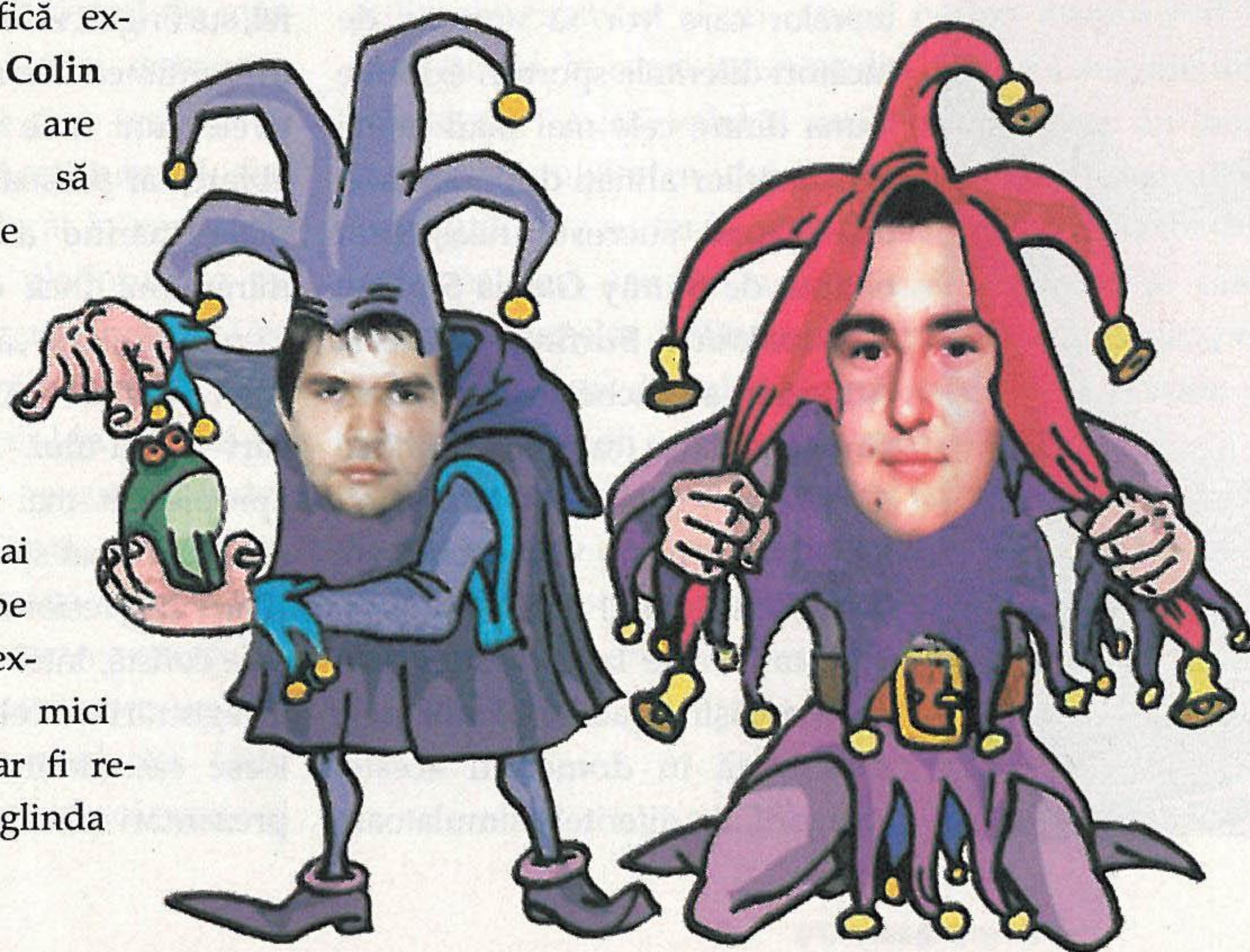
Cu un control mult îmbunătățit, respectiv un sistem de modelare fizică a ma-

șinii și o grafică excelente, noul **Colin McRae Rally** are toate șansele să readucă seria de rally sim-uri pe culmile gloriei de o-dinioară. Practic, nu pot să îi reproșez mai nimic, pe moment, cu excepția câtorva mici lipsuri - cum ar fi reflexia din oglinda

retrovi-zoare sau o tastă pentru pornirea manuală a ștergătoarelor de parbriz... Dar asemenea mofturi devin irelevante, în fața calității afișată de această versiune demo: având la dispoziție o singură mașină (Citroen Xsara) și trei trasee, îți vei putea face o impresie bună (sau chiar excelentă) despre ce te așteaptă în lunile imediat următoare. Mai rămâne doar ca și **Richard Burns** să se ridice la nivelul provocării lansate de compatriotul său, duelul celor doi campioni anunțându-se a fi unul de mare clasă și obligatoriu, pentru orice fan al genului.

LUDICUS LUCIDUS

serban@pcgames.ro





Kelly Slater's Pro Surfer

Yo dudes, ride the waves!

Cum care valuri? Păi, valurile de pixeli care se ondulează pe monitor...



VEI PUTEA PRACTICA unele dintre cele mai populare sporturi ale lumii pe fundalul unor peisaje paradisiace

Trebuie să recunoaștem că sună cam hilar să te așezi în fața calculatorului ca să încalci un surf board virtual și să pornești la cucerirea valurilor ademenitoare, dar cam pixelate. La fel de stupid ca majoritatea simulatoarelor care vor să apropie de jucători diferitele sporturi extreme - una dintre cele mai mari manii ale vesticilor ahtiați după adrenalină. După succesul neașteptat obținut de **Sunny Garcia Surfing** și **TransWorld Surfing**, cei de la Activision au încheiat un contract cu **Kelly Slater** (campion mondial de șase ori) și au produs un nou joc al cărui rost... veți decide voi dacă îl are sau nu!

Cum cei de la Activision sunt profesioniști și au dobândit deja experiență în domeniul acestei categorii, cu diferitele simulatoare

de skateboarding, snowboarding și wakeboarding; din punctul de vedere al realizării nu ne putem plânge. Engine-ul responsabil de redarea mediului acvatic produce valuri care nu se ondulează și nu se lovesc de stânci de două ori la fel, surfing-ul e dificil și totuși oferă un sentiment de satisfacție, obiectivele sunt bine gândite și echilibrate, iar prostia săltărețelor animale marine a fost redusă la minimum. Încă de la începutul jocului se simte că producătorii au ținut cont de părerea cavalerilor surf board-ului, încercând să se apropie cât mai mult posibil de acest minunat sport. Jocul conține și un impresionant material live care constă, între multe altele, din înregistrări ale celor mai spectaculoase cascadorii ale lui Slater și prezentări ale fiecărui surfer în

LISTA LOCURILOR este deosebit de variată încercând să ofere niveluri pe gustul tuturor

BONUSURILE pot fi activate îndeplinind anumite misiuni mai dificile

VALURILE ADEMENTOARE sunt generate de un engine special care se descurcă deosebit de bine

parte. Un alt element care conferă o notă specială jocului îl reprezintă povestirile și amintirile naratorului. Alături de vocea plăcută a lui Kelly Slater, piesele Back to You al lui Jeremy Kay, Faded de la Ben Harper și Nua Nua de la Perry Farrell creează o atmosferă, cum ar zice surferii, "cool".

Interfața originală ne conduce în interiorul unui vas de croazieră în care diferitele opțiuni sunt reprezentate de diverse părți ale vasului. Din cauza nivelului de greutate puțin mai ridicat (producătorii au încercat să facă un compromis între realism și distracție), a fost introdusă și o sesiune de antrenamente. Acest tutorial, deși este mai scurt decât în variantele pentru celelalte platforme, a rămas destul de cuprinzător. Cea mai impresionantă latură a jocului rămâne însă modul în care cei de la Treyarch au reușit să redea natura neprevăzută a valurilor, păstrând o suprafață de apă perfectă pentru practicarea sportului. Ca jucător începi fiecare sesiune cu burta pe board-ul tău. Cum încep să se neliniștească apele și

apar primele valuri serioase, fiecare surfer se ridică în picioare, începându-și cursa. Fiecare val este compus din aproximativ șapte segmente, fiecare fiind programat să facă altceva. Diferența dintre valuri se poate observa cel mai ușor încercând cele 15 turnee organizate în diferite colțuri ale lumii. Paleta valurilor este variată, întinzându-se de la cele mici și mai blânde din Sebastian, până la cele de 60 de picioare și deosebit de periculoase din Cortez Bank. Dar, până la urmă în **Kelly Slater's Pro Surfer** accentul se pune pe diferitele mișcări pe care trebuie să le execuți. Gama acestora se întinde de la cele mai simple călării ale valului până la celebrele trucuri ca Rodeo Clown, Backflip sau Monkeyman. Producătorii au încercat să evite instalarea monotoniei prin impunerea folosirii anumitor părți ale valurilor pentru a putea executa anumite mișcări. Controlul pare mult mai real și este mult mai reușit decât în cazul concurenților. Timpul de reacție al personajului este excelent, în același timp însă se simte și natura sălbatică a apei: după puțin antrenament ai un control perfect asupra surf board-ului. Deși sună ciudat, în cazul jocurilor din această categorie mâna graficienilor este legată - există valul și surfer-ul, atât. Deși au încercat să se joace puțin cu restul design-ului, producătorii nu prea au avut ce face: animația valurilor și a surfer-ilor este fluidă, iar modelele folosite sunt detaliate. Culoarea apei variază în funcție de regiunea în care te afli, iar pe parcursul curselor desfășurate noaptea, pe suprafața apei apar minunate reflexii ale lunii. Rezultatul final este plăcut ochilor, jocul rulând pe configurații medii cu 60 de fps, stabil.

Dintre toate jocurile de surfing făurite până acum, **Kelly Slater's Pro Surfer** este de departe cel mai reușit. Toți cei interesați de acest sport exotic se vor distra de minune cu acest joc, iar ceilalți își vor forma singuri o opinie dacă merită să apară astfel de simulatoare.

CEAUȘESCU PCG
jacint@pcgames.ro

Punctaj KELLY SLATER'S PRO SURFER

PRODUCĂTOR
Aspyr

DISTRIBUTOR
Activision

PREȚ
cca. 30 euro

VÂRSTĂ
Fără limită

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet - Splitscreen 2

PRO & CONTRA

- + Trucuri de surf adevărați
- + Grafică spectaculoasă
- Pentru cei care nu sunt fani nu prea are rost

GRAFICĂ	82%
SUNET	80%
CONTROL	86%
ATMOSFERĂ	88%
DESIGN	87%
MULTIPLAYER	81%

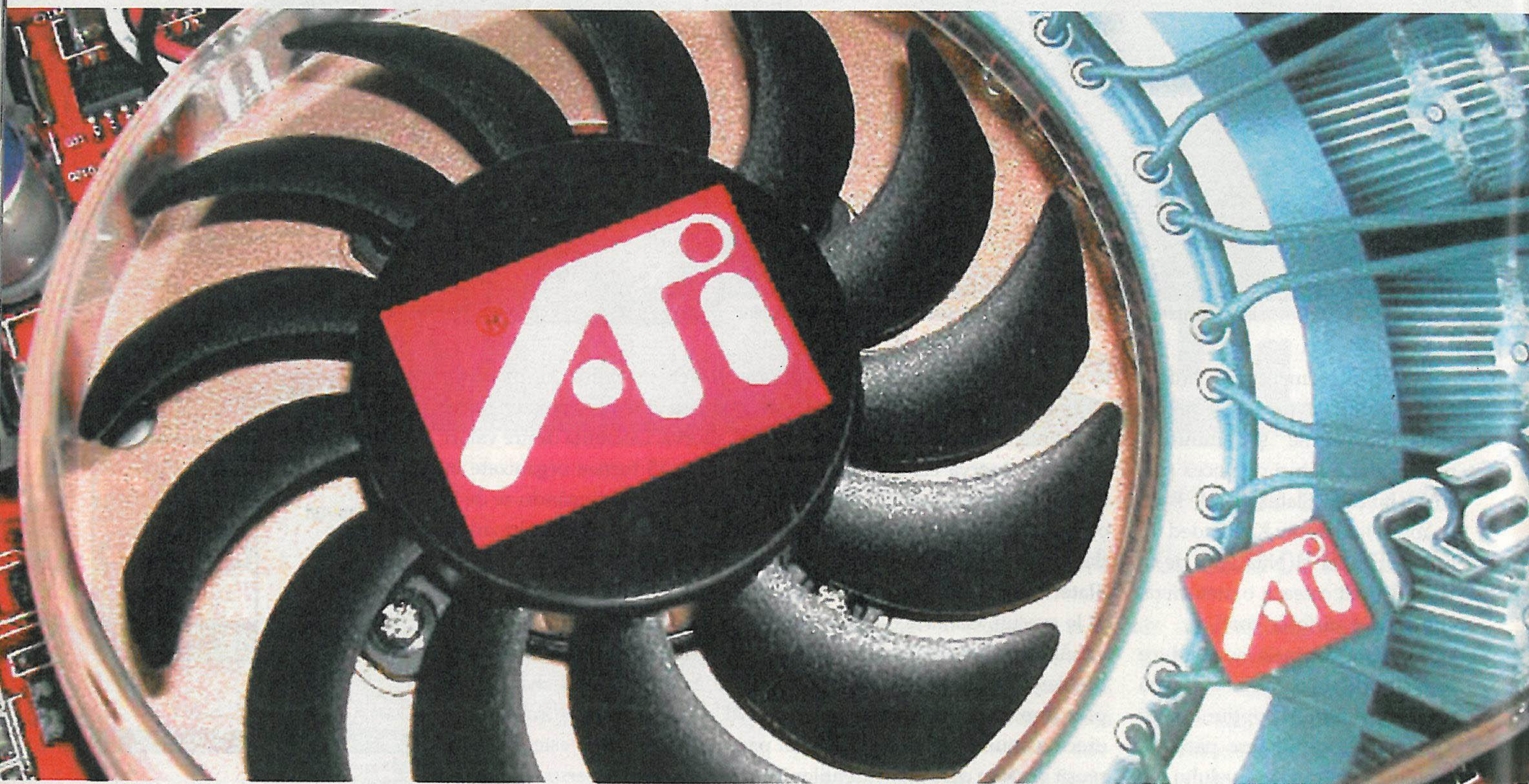
84 %

NECESAR
CPU 800 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1600 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SUNNY GARCIA SURFING
TRANSWORLD SURFING

PowerColor RADEON 9800XT & ATi Radeon 9800XT



De o perioadă bună de timp lumea plăcilor grafice nu mai cunoaște liniștea pe care o avea odată, în special datorită lui ATI și Nvidia care, atenți la cerințele utilizatorilor, ne umplu calculatoarele periodic cu produse noi. Vom vedea, în paginile care urmează, ultima placă video bazată pe VPU R360, adică noul Radeon 9800XT

Nu ne vom lungi prea mult cu explicații ale tehnologiei R360, dat fiind că este vorba despre un Radeon 9800 Pro, cu frecvențe de operare mai mari și câteva ameliorări.

Radeon 9800 XT are frecvențe de 412 MHz pentru VPU și 730 MHz pentru cei 256 MB de memorie DDR. Ca o comparație, 9800 Pro, în versiunea de 256 MB posedă 380 MHz pentru frecvența VPU și 700 MHz pentru memoria de tip DDR-II. Cu R360, ATI duce la +8,4% frecvența cipului grafic și la +4,3% frecvența memoriei: în

consecință, frecvența de bandă saltă la 24 GB pe secundă. Core-ul adoptă aceeași arhitectură la 0,15 μ m: echipa câștigătoare nu se schimbă niciodată! Sunt prezenți 8 pixel pipeline, fiecare cu 1 TMU (unități textură), cu cipul grafic care suportă 4 unități vertex și utilizează interfața de memorie la 256 biți. Cu R360, ATI introduce o caracteristică inovatoare pentru cipul grafic: este vorba despre funcție OverDrive. Acest fapt permite aducerea frecvenței VPU în afara normelor obișnuite, în baza cerințelor pentru aplicația 3D



utilizată în acest moment și a temperaturii de funcționare: toate acestea sunt implementate la nivelul driverelor și dezactivate din default. Un senzor termic este implementat pe cipul grafic și permite driverelor să stabilească dacă să overclock-eze sau nu VPU: în acest mod, utilizatorul este la adăpost de eventuale riscuri. Frecvența maximă a R360 este, teoretic, de 440MHz. În ceea ce privește partea 2D a produsului, RAMDAC lucrează la o frecvență de 400 MHz și suportă o profunzime de culoare de 10 biți, în timp ce transmițătorul TMDS integrat lucrează la 165 MHz. Asta se traduce în imagini curate, stabile și de o calitate care merge până la rezoluția de 2048x1536 la 85 Hz. În hardware găsim implementat și un decodor MPEG2, calul de bătaie al tehnologiei ATI VideoShader, care permite o creștere a calității grafice a filmelor. În fine, ieșirea TV a plăcii oferă o rezoluție maximă de 1024x768 (HDTV).

PowerColor Radeon 9800XT - placa & bundle

Layout-ul lui PowerColor Radeon 9800XT rămâne fidel reference board al ATI: PCB este de o culoare roșie aprinsă și este prezent obișnuitul conector de alimentare Molex la 4 pini, indispensabil pentru o funcționare corectă a plăcii. Cooler-ul este unul dintre cele mai bune pe care le-am văzut vreodată pe o placă video: impunător, cântărește cam 500 de grame, adoptă un ventilator de dimensiuni generoase, marca PSC Select, foarte silențioasă. Dedesubt găsim cei 256 MB RAM de memorie DDR-I, marca Hynx de 2,5 ns, repartizați în opt cipuri în format BGA - patru de fiecare parte. Pe partea posterioară apare o placă consistentă, care acoperă celelalte cipuri de memorie. Întregul sistem de răcire este prevăzut cu un înveliș din plastic, care permite o dispersie corectă a aerului suflat de ventil pe toată suprafața cooler-ului. Placa este dotată cu un conector VGA DB 15, un DVI și clasică ieșire TV. Bundle este excelent și chiar abundent. În cutie sunt prezente: 1 CD-ROM care conține drivere pentru instalare; jocurile **Big Mutha Truckers** și **Tomb Raider: The Angel of Darkness**, în versiune completă; 1 CD-ROM cu versiunile demo ale **Tom Clancy's Splinter Cell**, **Warcraft III: Reign of Chaos**, **Will Rock, Breed**, **Colin McRae Rally 3**, **TOCA Race Driver** și software-ul WinDVD 4.

Cablurile sunt: un adaptor DVI/15 pin, un cablu video, un cablu S-Video, un adaptor S-Video/RCA și un cablu de alimentare Molex la 4 pini. Mai apar manualul de instalare și incitantul cupon pentru primirea super așteptatului **Half-Life 2**. Apropos de **Half-Life 2**, este deja binecunoscut faptul că Valve nu va publica jocul înainte de luna septembrie și, în acord cu ATI și partenerii acestuia, pentru a umple golul creat de



Comanche 4

	nVIDIA GeForce FX5900 Ultra 256MB	ATI RADEON 9800XT 256MB	PowerColor RADEON 9800XT 256MB
1024x768@32 bit	61,34	63,73	64,59
1280x1024@32 bit	60,10	61,19	62,36
1600x1200@32 bit	61,14	62,56	61,55

Unreal Tournament 2003

	nVIDIA GeForce FX5900 Ultra 256MB	ATI RADEON 9800XT 256MB	PowerColor RADEON 9800XT 256MB
1024x768@32 bit	167,13 (FSAA 4X) 155,82 (Anis 8X) 129,36 (FSAA 4X, Anis 8X)	173,28 (FSAA 4X) 174,33 (Anis 8X) 142,90 (FSAA 4X, Anis 8X)	174,28 (FSAA 4X) 175,84 (Anis 8X) 143,10 (FSAA 4X, Anis 8X)
1280x1024@32 bit	122,43 (FSAA 4X) 106,33 (Anis 8X) 91,52 (FSAA 4X, Anis 8X)	125,14 (FSAA 4X) 126,21 (Anis 8X) 101,5 (FSAA 4X, Anis 8X)	125,18 (FSAA 4X) 126,33 (Anis 8X) 101,8 (FSAA 4X, Anis 8X)
1600x1200@32 bit	84,32 (FSAA 4X) 81,27 (Anis 8X) 65,14 (FSAA 4X, Anis 8X)	87,78 (FSAA 4X) 91,16 (Anis 8X) 73,14 (FSAA 4X, Anis 8X)	88,77 (FSAA 4X) 92,54 (Anis 8X) 72,26 (FSAA 4X, Anis 8X)

3D MARK 2003 + Patch 340

	nVIDIA GeForce FX5900 Ultra 256MB	ATI RADEON 9800XT 256MB	PowerColor RADEON 9800XT 256MB
1024x768@32 bit	6241	6510	6515
1280x1024@32 bit	4675	4972	4914
1600x1200@32 bit	3620	3718	3745

GunMetal

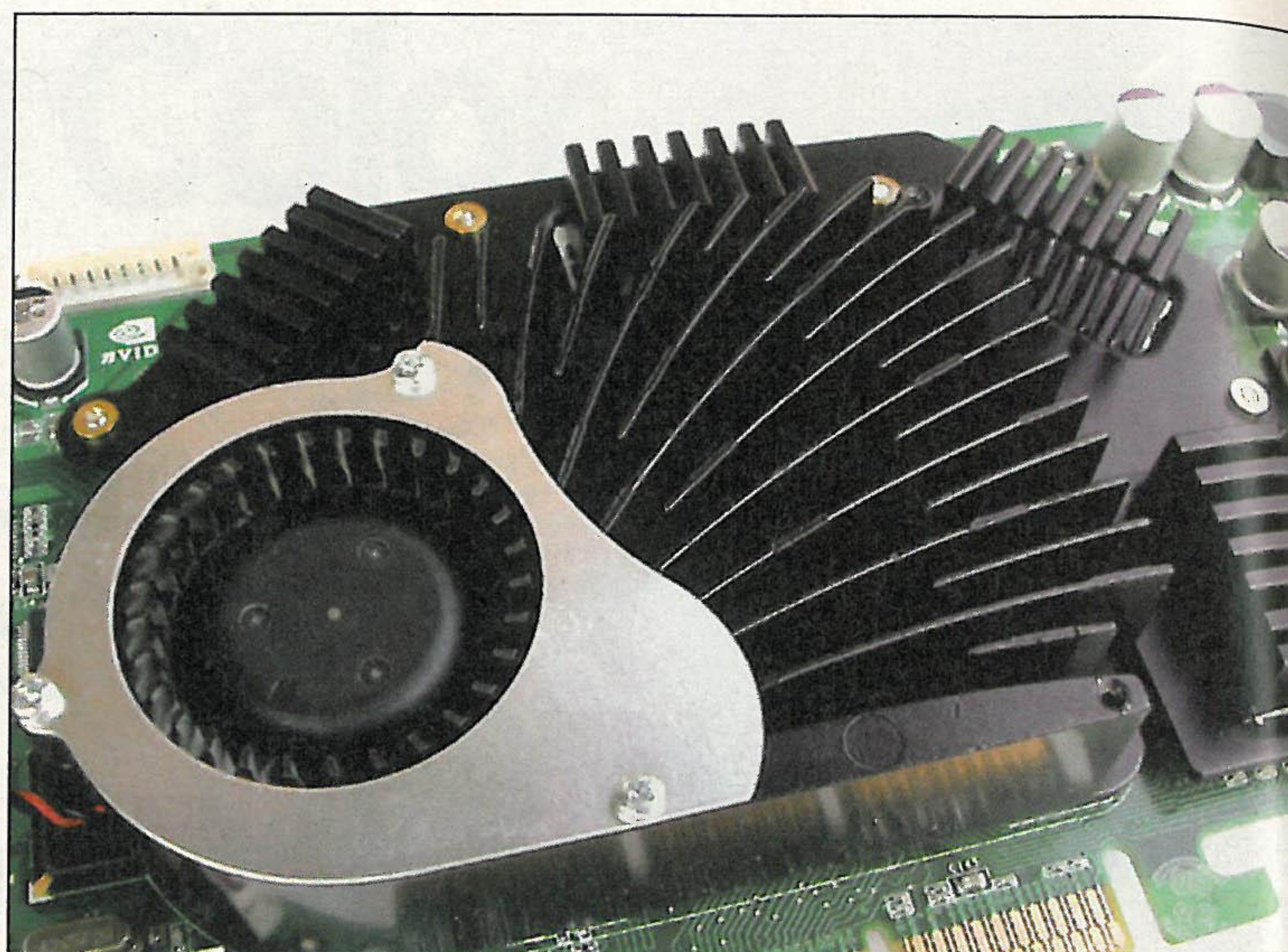
	nVIDIA GeForce FX5900 Ultra 256MB	ATI RADEON 9800XT 256MB	PowerColor RADEON 9800XT 256MB
1024x768@32 bit	36,71	36,81	37,19
1280x1024@32 bit	27,55	30,10	30,12
1600x1200@32 bit	22,37	25,14	25,14

ShaderMark 2.0

	nVIDIA GeForce FX5900 Ultra 256MB	ATI RADEON 9800XT 256MB	PowerColor RADEON 9800XT 256MB
1024x768@32 bit	73,4	127,3	127,1
1280x1024@32 bit	45,37	78,1	77,8
1600x1200@32 bit	33,4	55,6	56,1

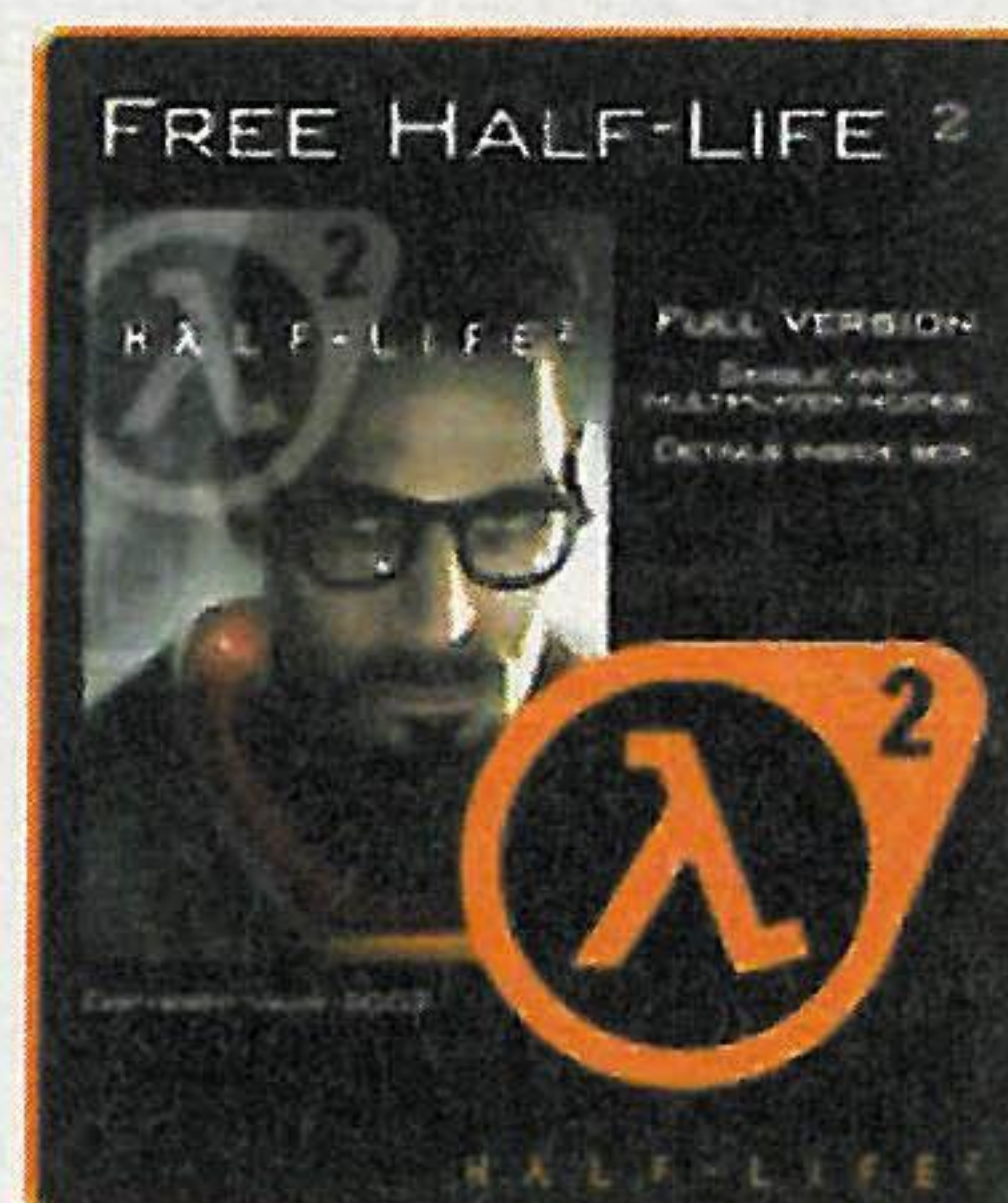
AquaMark 3

	nVIDIA GeForce FX5900 Ultra 256MB	ATI RADEON 9800XT 256MB	PowerColor RADEON 9800XT 256MB
1024x768@32 bit	49,9	51,7	52,3
1280x1024@32 bit	41,31	42,44	43,74
1600x1200@32 bit	35,11	39,10	39,33



întârzierea titlului, s-a gândit să ofere utilizatorilor de Radeon 9800XT (dar și celor ai modelelor 9800 Pro, 9800 și 9600XT) așa numitul Valve Power Pack, compus dintr-o suită de jocuri în versiuni multiplayer, pe care Valve le are acum în comerț. În ceea ce privește versiunea de **Half-Life 2**, utilizatorii vor primi fie versiunea

Hard disk-ul a fost formatat și pe el a fost instalat sistemul de operare și toate driverurile necesare funcționării corecte a sistemului, în special ultimele ATI Catalyst 4.1, a căror funcție OverDrive este activabilă de pe un panou de control. Pentru comparație a fost alăturată o Engineering sample de la Nvidia NV35, dotată cu 256 MB RAM și frecvența core/mem de 450/850 MHz. Driver-ele utilizate pentru aceasta au fost Nvidia Detonator FX 52.16 WHQL.



Concluzii

stand-alone, fie cea multiplayer și, până când jocul nu va fi inclus în cutia plăcii, va putea alege între a-l descărca de pe site sau a-l primi prin poștă.

PowerColor Radeon 9800XT și ATI Radeon 9800XT Engineering Sample au fost testate pe următoarea configurație:

Intel Pentium 4 2,8 GHz, FSB 800 MHz (Hyper-Threading Activat)

Placa de bază Abit IC7-MAX3
2x512 MB RAM OCZ EL DDR
PC-3200 Platinum

HD Western Digital, 36GB, 1000 RPM, 8MB cache, Serial ATA 150

Sistem de operare Windows XP Professional cu SP1

Inginerii de la ATI și-au demonstrat din nou bravura: arhitectura lui R300 a fost revăzută și reelaborată cu un profesionalism impecabil, menținându-se procesul de construcție la 0,15 μm și rezultatul este, din nou, câștigător. Cele două plăci Radeon 9800XT s-au demonstrat adevărați monștri de performanță și calitate grafică, depășind în toate testele Nvidia GeForce FX 5900 Ultra. Caracteristicile tehnice și calitatea construcției sunt superlative și sistemul de răcire este excelent, ceea ce face ca plăcile să fie potrivite pentru overclocking-uri masive fără nici o durere de cap. Bundle software al PowerColor Radeon 9800XT este foarte interesant! R360 este recomandată jucătorilor, identificați ca "enthusiasts", care au exigențe foarte ridicate, care preferă să joace la "full details", fără să facă nici cel mai mic compromis.

GET
HALF-LIFE 2

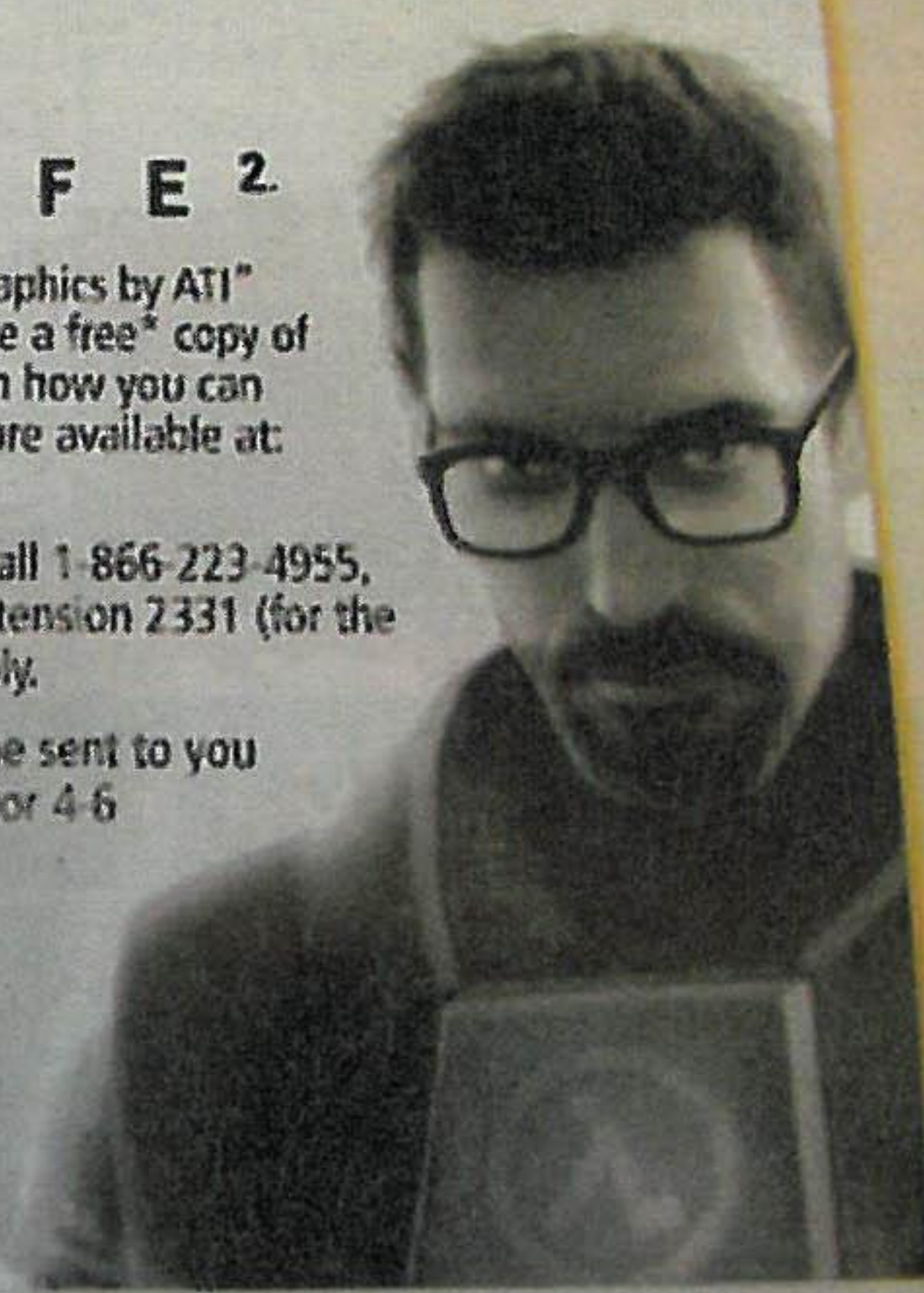
Congratulations on the purchase of your new "Graphics by ATI" card. With your purchase you are eligible to receive a free* copy of Valve's full version game - Half-Life® 2. Details on how you can obtain your FREE* copy of the Half-Life® 2 game are available at: <http://www.ati.com/online/hl2/>

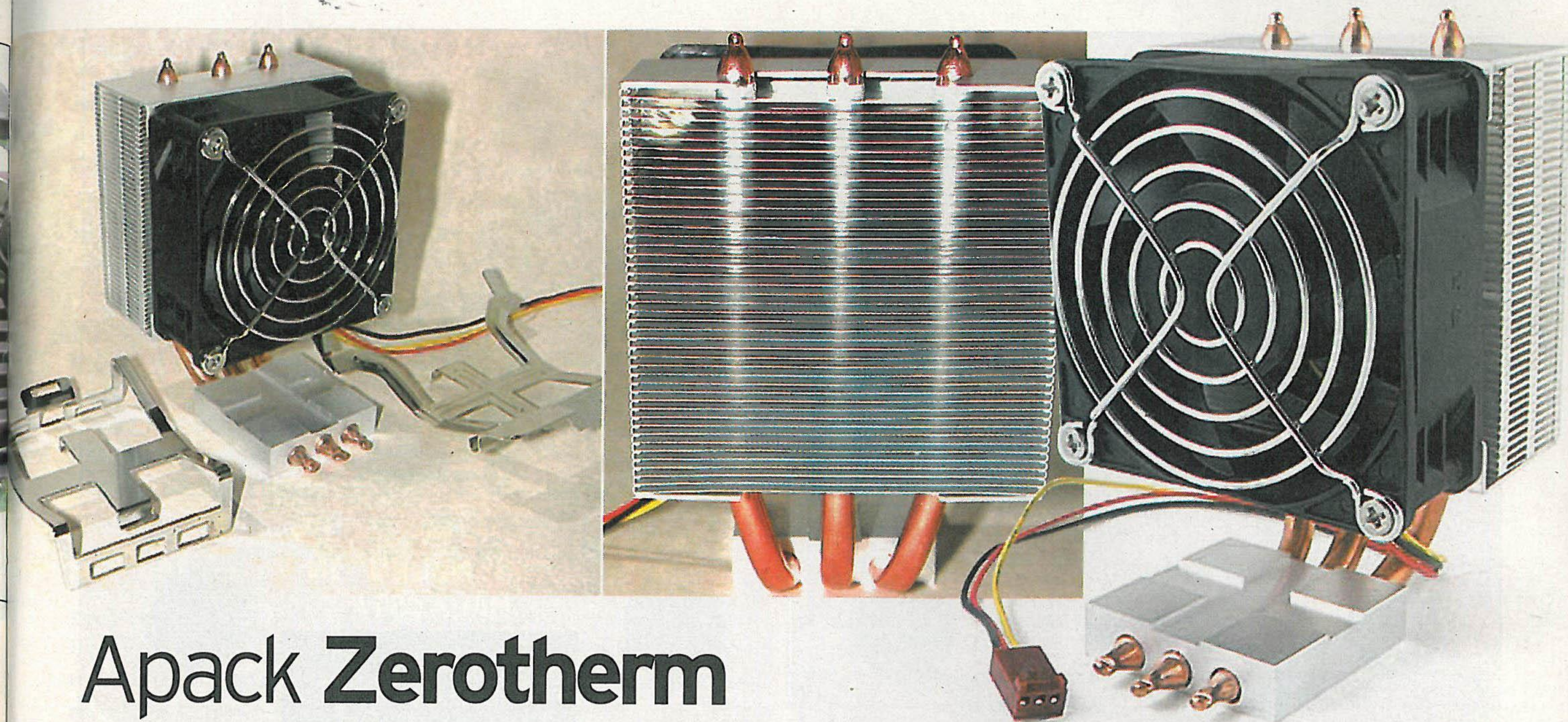
If you do not have access to the Internet, please call 1-866-223-4955, press 3 (for North America) or 1-905-882-2600 extension 2331 (for the rest of the world). Long distance charges may apply.

Please note, your FREE* copy of Half-Life® 2 will be sent to you once the game is publicly available. Please allow for 4-6 weeks for delivery.

Get in
the GAME

Keep this coupon.
The enclosed
Half-Life® 2 key
is needed for
activation!





Apack Zerotherm

Coolerul produs de cei de la Apack se diferențiază de concurenții săi încă de la prima vedere. Sistemul este compus din două părți: primul constă dintr-un radiator pe care este aplicat un ventilator de 70x70x15 mm cu o viteză de 2700 rpm. Cealaltă parte este un bloc care vine montat pe cip. Cele două părți sunt conectate prin trei heatpipes, care conțin un gaz special menit să faciliteze disiparea cât mai rapidă a căldurii. Datorită accesoriilor cu care este livrat, Zerotherm se poate monta foarte ușor atât pe procesoare Pentium IV, cât și pe AMD Athlon XP. Datorită structurii de aluminiu și cupru, greutatea de doar 200 de grame nu reprezintă o problemă. În pofida conceptului nou, rezultatele testelor n-au fost decât medii. Montându-l pe un procesor Athlon XP 1700+, am putut mări viteza de la 1466 la 1950 MHz, păstrând o temperatură acceptabilă. Deși cei 28 dBA nu reprezintă un nivel de

zgomot prea ridicat, cei care-și doresc un calculator silențios mai bine ar opta pentru o altă soluție. În pofida inovațiilor tehnologice incluse, performanțele acestui cooler sunt doar cu puțin mai bune decât nivelul mediu, raportul preț performanță nefiind tocmai potrivit.

Punctaj APACK ZEROTHERM

7,4

PRODUCĂTOR	PREȚ
Apack	cca. 50 euro
DOTARE.....	7,4
PROPRIETĂȚI.....	7,4
PERFORMANȚĂ.....	7,3

CONCLUZIE

Sistem de răcire cu performanțe medii la un preț puțin ridicat.

Promedia GMX A-2.1

La proiectarea acestui sistem audio inginerii de la Klipsch doreau să făurească ceva cu totul nou. Rezultatul final s-a concretizat în niște boxe cu design extravagant și inovator. Aceste termene se aplică doar sateliților, subwooferul pătrășos păstrând forma conservatoare. La prima vedere cei doi sateliți seamănă cu bolizii creați de marii designeri actuali, "caii putere" ascunși în aceste cutii sonore făcându-și auziți prezența doar în momentul pornirii. Sistemul GMX A-2.1 se ridică din toate punctele de vedere la nivelul calității căruia se datorează renumele firmei Klipsch. Sunetele produse sunt puternice și clare, chiar și cu volumul setat în partea inferioară a scalei. Adevărata valoare al acestui sistem este pusă în evidență setând volumul la 1/3 din puterea totală. Deși se simte că boxele au o rezervă de resurse considerabilă, reglarea volumului în zone mai ridicate nu are efecte benefice asupra calității sunetului. După un anumit nivel joasele și înaltele se despart, paleta sunetelor medii golindu-se. Rezultatul poate fi deranjant de tipător. Nu trebuie uitat însă că acea treime este arhisuficientă pentru sonorizarea unei camere de mărime medie, luată după standardele vestice. Deci din punct de vedere al puterii nu ne putem plânge! După testarea sistemului atât cu colecția proprie de mp3-



uri, cât și în jocuri, am fost mulțumit de calitatea sunetului, deși înaltele parcă erau puțin agresive - trăsătură generală a produselor Klipsch. Cei care caută un sistem audio performant și se mulțumesc cu posibilitățile oferite de standardul 2.1 și-au găsit partenerul acustic ideal.

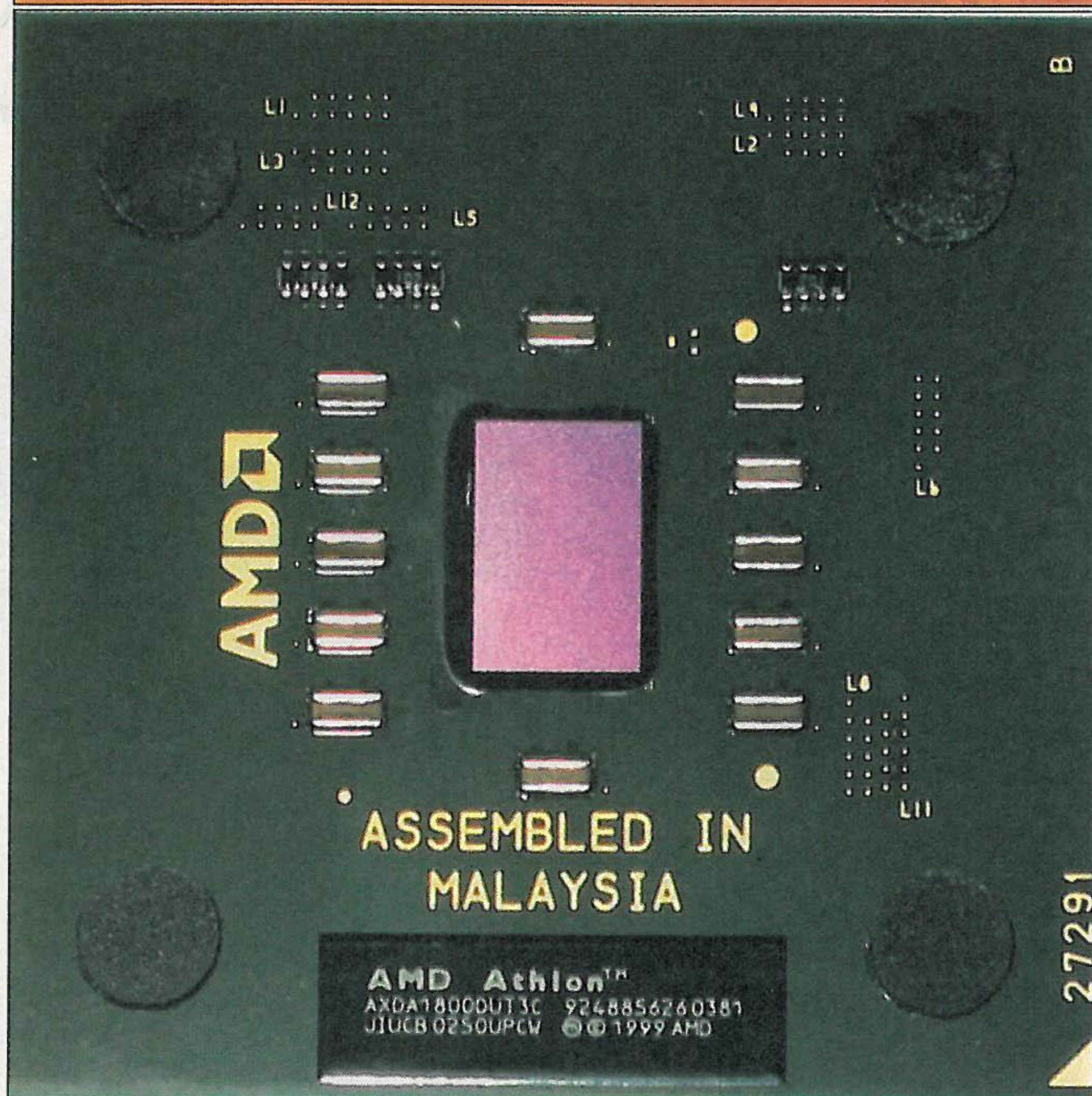
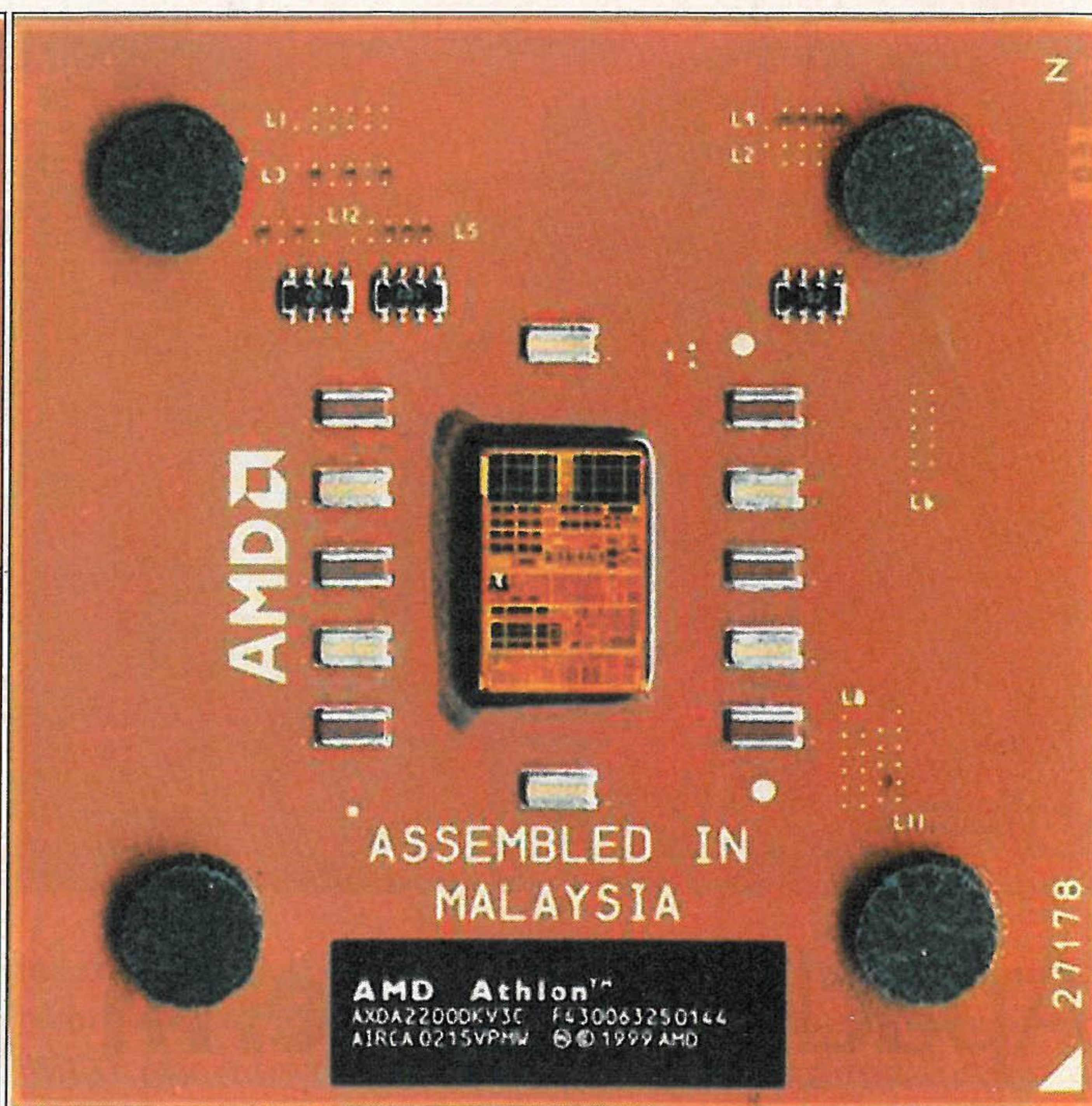
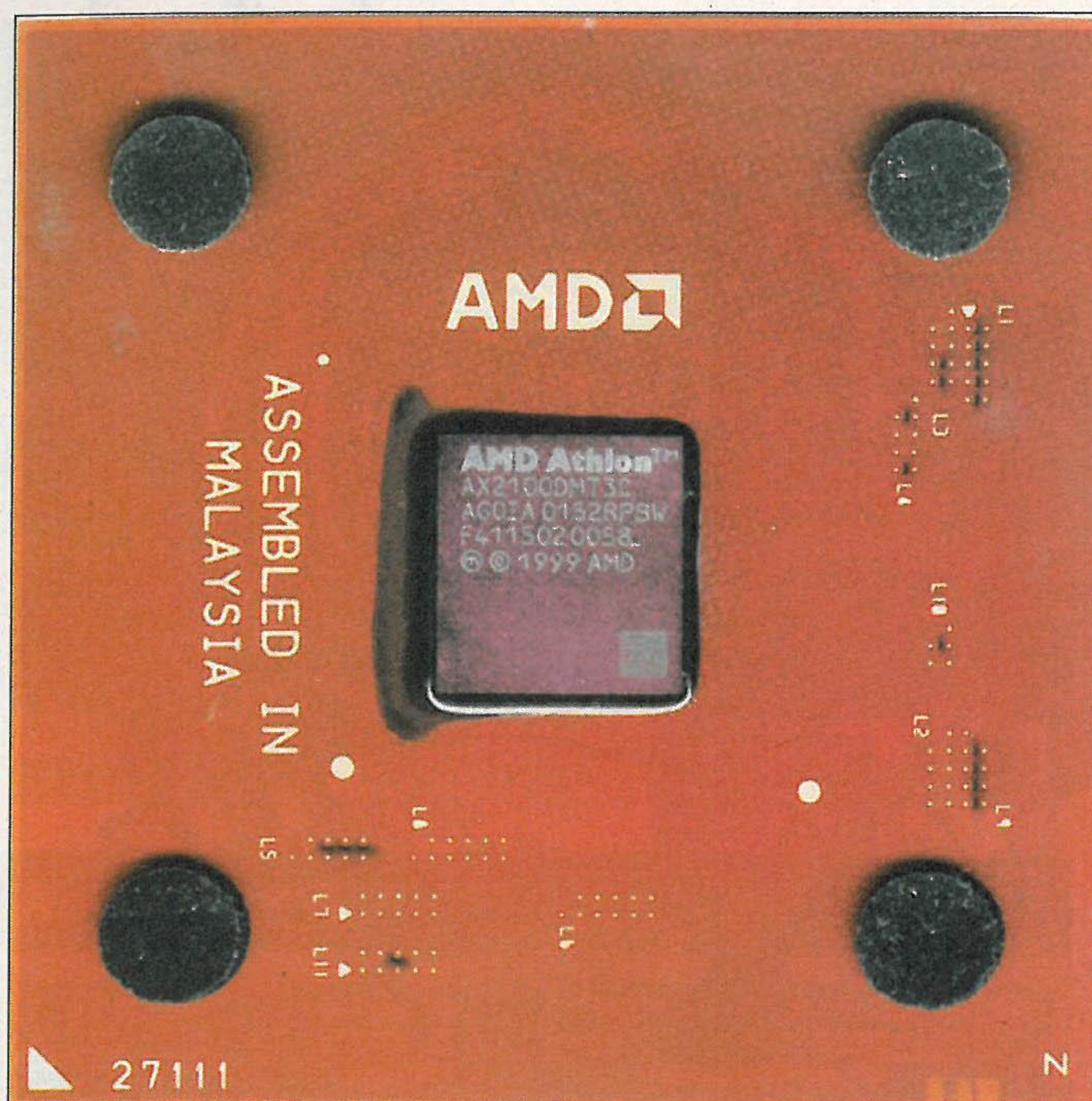
Punctaj PROMEDIA GMX A-2.1

9,0

PRODUCĂTOR	PREȚ
Klipsch	cca. 105 euro
DOTARE.....	9,1
PROPRIETĂȚI.....	9,0
PERFORMANȚĂ.....	8,9

CONCLUZIE

Sistem audio performant dar puțin cam scump.



Tuning AMD

Considerați următoarele două pagini ca pe un fel de călăuză pentru posesorii procesoarelor AMD. Înainte de a începe, aș vrea să vă atrag atenția că tot ce apare aici poate fi încercat doar pe propria răspundere a fiecăruia, deoarece pentru eventualele daune, nici eu și nici redacția nu ne asumăm responsabilitatea!

Dar nu vă speriați încă de la început, ci haideți să analizăm mai bine cu ce tipuri de procesoare AMD ne putem întâlni. În primul rând există bătrânul AMD Athlon XP cu core Palomino, gamă care a pornit de la 1500+ (1,33 GHz frecvență reală) și s-a oprit la 2100+ (1,73 GHz frecvență reală). Bus-ul EV6 este tactat la 266 MHz, luând în considerare arhitectura DDR ajungem la 2*133 MHz. În cazul acestor procesoare, în mod standard nu se poate modifica multiplicatorul, dar cu o mică intervenție se poate găsi o punte pentru a trece peste această

problemă.

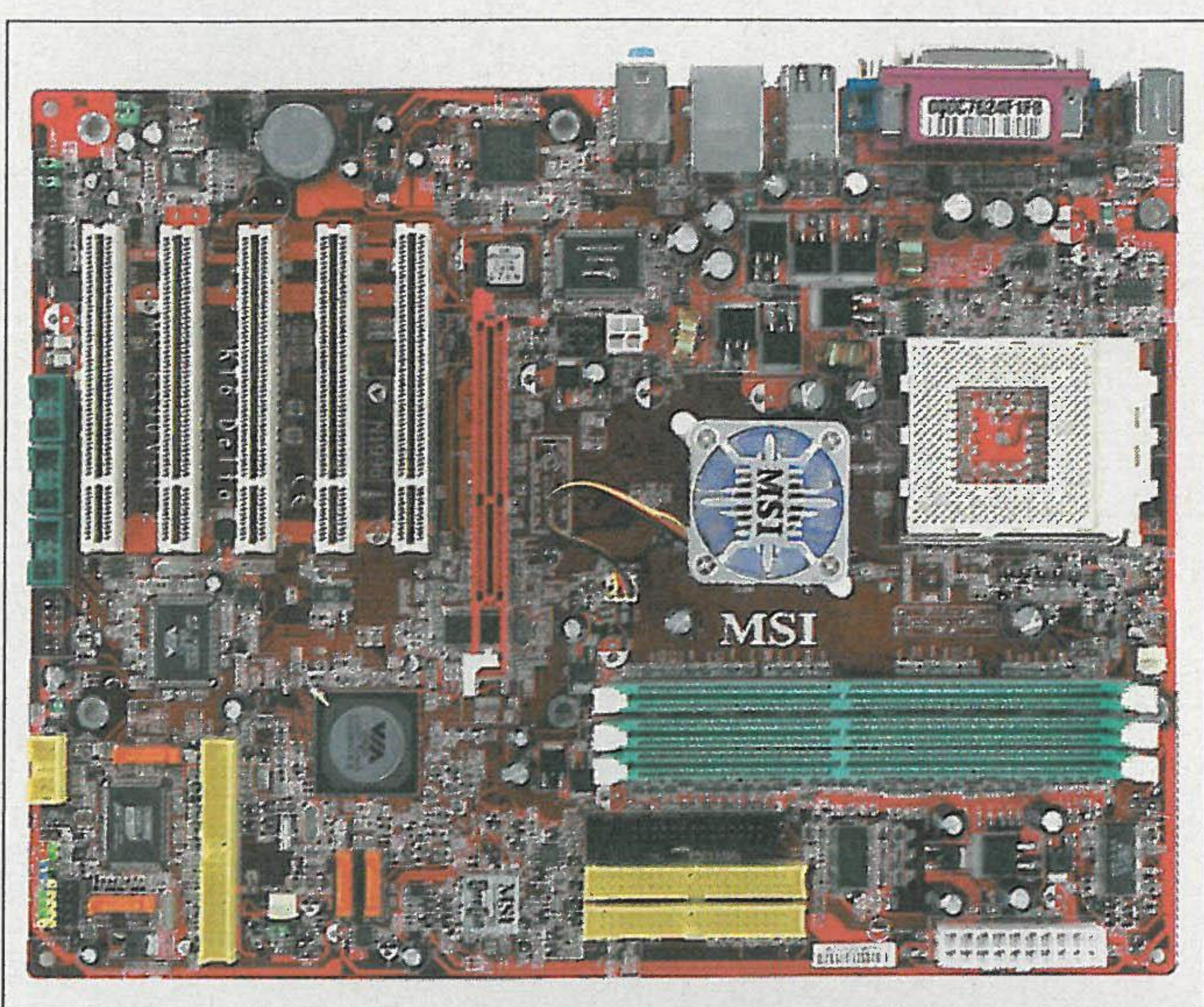
Concret vorbind, datorită arhitecturii se pot uni punțile L3 și L4, rezultatul fiind posibilitatea liberei modificări a multiplicatorului. Deși Palomino nu s-a remarcat prin supratactabilitate, cei norocoși pot stoarce un plus de 200-300 MHz din procesoarele lor. Generația următoare de Athlon XP-uri, echipate cu core Thoroughbred A, nu prea merită amintită deoarece se numără printre cele mai proaste soluții din istoria AMD. N-au fost cu aproape nimic mai bune decât precursorele, și deoarece capacitățile de supratactare erau practic egale cu zero, inginerii de la AMD au propus Thoroughbred B-ul. În acest model revizuit, numărul layer-elor interioare a fost crescut de la opt la nouă și au fost adăugate câteva zeci de mii de tranzistoare cu funcție de filtru. Cam în aceeași perioadă cu apariția acestei generații și-au scos capul și primele plăci de bază cu

chipset nForce 2, care au un avantaj imens față de plăcile de bază VIA KT 266A/333/400 echipate cu chipset SiS: cei care dispuneau de un procesor cu core Thoroughbred B, puteau să-și seteze multiplicatorul fără probleme din BIOS.

În urma succeselor aduse de primele teste toată lumea se înghesuia să-și procure un astfel de procesor. Pentru foarte mult timp raportul preț-performanță a fost deținut de modelele 1700+ și 2100+. Aceste procesoare, în majoritatea cazurilor pot funcționa stabil la frecvențe mult mai ridicate: există nenumărate exemple în care procesoare de 1700+ să funcționeze la 2GHz frecvență reală fără nici o problemă. De asemenea, procesoarele de 2100+ puteau fi supratactate fără probleme până la frecvențe reale de 2400 MHz. Deși aceste rezultate pot să pară neînsemnate pe lângă cei 3 GHz propuși de Intel, nu trebuie să uităm că, din cauza soluțiilor diferite alese de cele două firme, plusul la cifre nu înseamnă neapărat și un plus la performanță. Cu alte cuvinte, din cauza diferenței de arhitectură, nu se pot deosebi procesoarele doar în funcție de frecvență. Core-ul Thoroughbred B avea încă un mare avantaj față de înaintași: nu se mai încălzea la fel de mult, iar Vcore-ul funcționa la 1,6 V. În zilele noastre cea mai bună soluție o reprezintă însă generația bazată pe tehnologia Barton. Supervedeta acestei categorii este 2500+ care poate fi supratactat la 2200 MHz frecvență reală în mod standard. Înainte să-mi săriți în cap, precizez că în ultimul caz nu e nevoie de instalarea unui sistem de răcire performant, creșterea performanței ducând la creșterea temperaturii cu doar câteva grade.

Încă nu am vorbit de FSB și de memorie, deși acestea sunt elemente cheie. Atât procesoarele Thoroughbred B, cât și cele Barton pot folosi bus-ul de 400 MHz. Dar, mai bine să vedem un exemplu concret. Ingredientele sunt: un procesor AMD 2500+, o placă de bază MSI KT 600 și 2 module de 256 MB RAM DDR400. Indiferent de tipul plăcii de bază, înainte de a

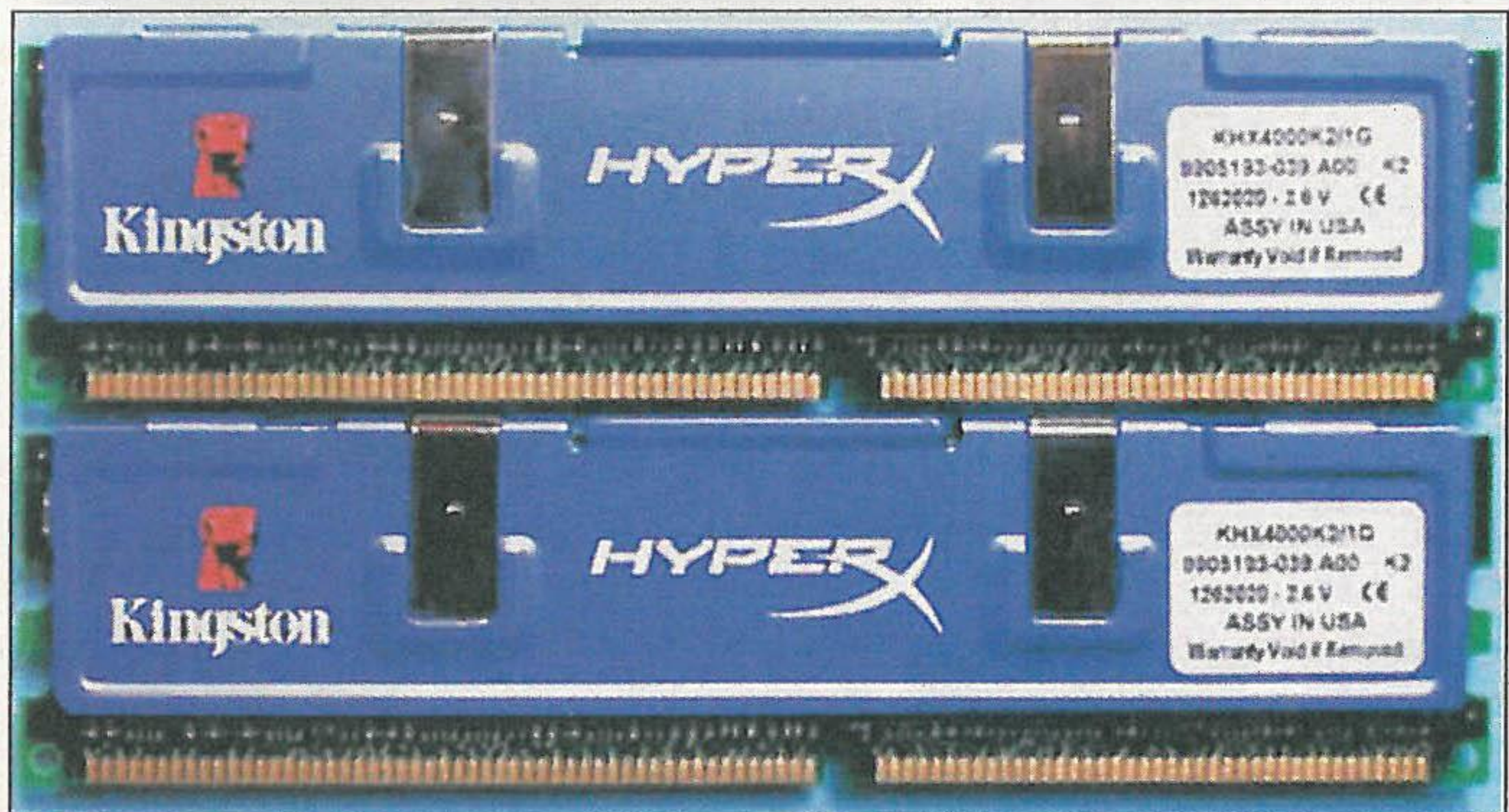
începe e bine să testăm dacă sistemul rulează bine la FSB-ul de 400 MHz: este recomandat să setezi din BIOS multiplicatorul cât mai aproape de valoarea originală, astfel excluzând procesorul din ecuație. Dacă totul funcționează, reset și înapoi în BIOS, unde putem să începem să creștem treptat multiplicatorul până ajungem în jurul valorii de 2 GHz (10*200). E bine să setați timing-urile memoriei la cea mai joasă valoare (recomandabil SPD), deoarece, dacă nu dispui de memorie supratactabilă, s-ar putea ca sistemul să-și facă de cap tocmai din cauza timing-urilor. În cazul în care vă apucați de tuning ar fi bine să dispuneți de module de memorii de marcă cum ar fi Corsair, TwinMOS sau Kingston. Deși costă aproape de două ori mai mult decât modulele obișnuite, timpurile de acces mai scăzute conferă o performanță mai ridicată și o supratactabilitate mai bună. Dacă am reușit să ajungem la 2100-2200 MHz și sistemul e stabil, atunci putem să fim mulțumiți, această performanță fiind arhisuficientă pentru oricare joc actual. Să nu uităm însă de răcirea adecvată. Din cauza acestor MHz storși în plus trebuie să mărim tensiunea procesorului, ceea ce duce la o creștere nedorită a temperaturii. Printre soluțiile demne de luat în calcul se numără Spire FalconRock II, ale cărui performanțe sunt excepționale și datorită vitezei de doar 2300 rpm se numără printre cele mai silențioase ventilatoare. Un alt aspect la care trebuie să fiți atenți este puterea sursei: să fie de minimum 350W. Deși diferența nu va fi cutremurătoare, o veți putea simți pe pielea voastră, mai ales dacă dispuneți de o placă video performantă.



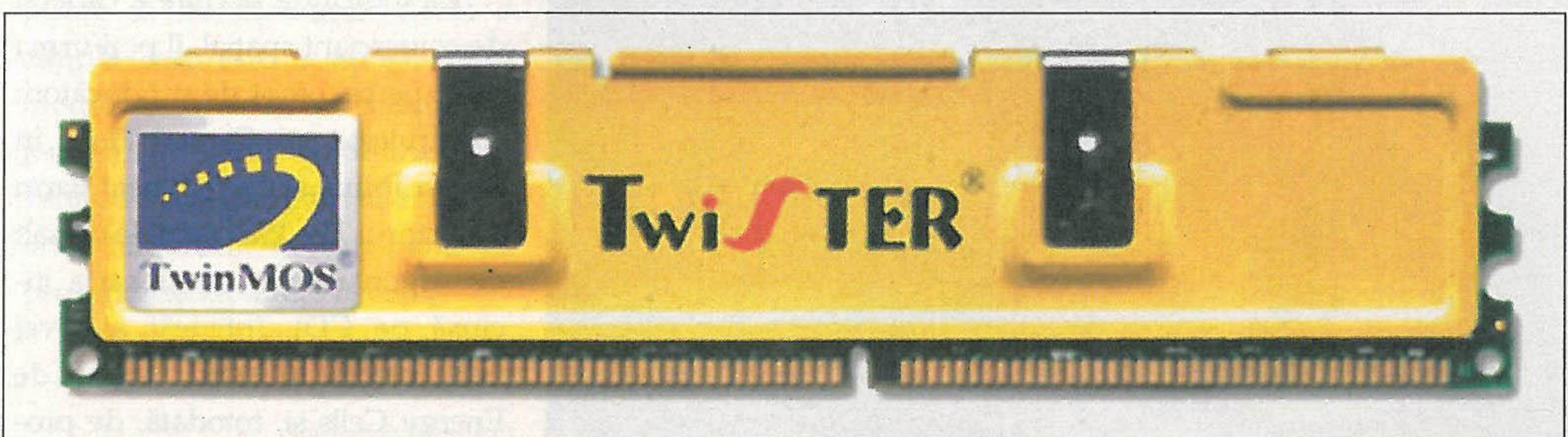
NFORCE 2 și KT 600 Plăcile de bază dotate cu aceste chipseturi sunt excelente pentru supratactare

Phoenix - AwardBIOS CMOS Setup Utility		
PC Health Status		
		Item Help
Show PC Health When POST	Enabled	Menu Level ▶
Current System Temp.	36°C/96°F	
Current CPU Temperature	41°C/105°F	
Current CPU FAN Speed	3700 RPM	
Current Chassis FAN Speed	0 RPM	
+ 3.3V	3.26 V	
+ 5 V	4.92 V	
+12 V	11.67 V	
-12 V	-12.11 V	
VBAT(V)	3.20 V	
SUSB(V)	4.92 V	
Shutdown Temperature	110°C/230°F	

FOLOSIND O RĂCIRE CORESPUNZĂTOARE nu vei avea probleme cu temperatura procesorului



MEMORIILE DE CALITATE sunt necesare pentru orice proces de tuning





2.91km

X²

2.07km

X²: The Threat

În continuarea testului de luna trecută, **revenim asupra grandiosului space-sim X²: The Threat, în încercarea de a elucida măcar o parte dintre posibilele probleme cu care vă veți confrunta, pe parcursul acestui joc**

Fără alte formalități introductive, primul și cel mai important sfat care poate fi dat jucătorilor începători de X² este să urmeze misiunile din tutorial. Dacă nu ai mai jucat nici un alt titlu din serie, te vei pierde, mai mult ca sigur, la prima intrare în joc. Sistemul de meniuri și comenzi este extrem de complex, iar tutorialul oferă o trecere în revistă, bine structurată, a principalelor funcții pe care le ai la dispoziție - în legătură cu comunicarea cu alte nave sau stații, cu construirea de fabrici, dirijarea de la distanță a propriilor nave, setarea parametrilor

acestora și ai fabricilor (gen prețuri de vânzare sau bugetul alocat) și multe alte chichițe pe care va trebui să știi să le accesezi rapid, în timpul jocului propriu-zis. E drept că X² are o acțiune destul de lentă, dar, dacă nu ai habar cum să setezi stația-mamă a unei nave de transport și să-i stabilești ruta de trading (de exemplu), vei pierde ore întregi, plutind aiurea prin spațiu și încercând să-i dai de capăt sistemului întortocheat de meniuri.

Ca indicii de pornire a carierei de comerciant spațial, îl poți urma chiar pe cel oferit de producători: construiește un Crystal Plant în Argon Prime sau un Wheat Farm în sectorul The Wall (aflat la un salt de Argon Prime - vezi harta inclusă pe CD), întrucât aici vei beneficia de o sursă ieftină de Energy Cells și, totodată, de pro-

tecția navelor capitale care patru-lează zona. Dacă nu ai răbdare până la obținerea "normală" a sumei necesare unei asemenea investiții (fabricile și transportoarele aferente nefiind tocmai ieftine), atunci ar trebui să stai cu ochii-n patru, pentru ocazia care se ivește la sfârșitul celei de-a doua misiuni: după ce ai luat la bord cercetătorul cu pricina, nu te grăbi să raportezi șefului succesul ci, mai întâi, vinde armele și shield-urile navei (pe care, oricum, nu o vei mai folosi) - și vei obține astfel o sumă frumușică, de peste 400.000 de credits. Iar, cu ce mai aveai pus deoparte (mă rog, dacă mai aveai...), poți să urmezi deja "sfatul oficial" ori să-ți pui pe picioare un alt tip de fabrică, relativ ieftină, cum ar fi un Solar Power Plant. De altfel, Energy Cell-urile sunt cam

O DATĂ CONSTRUIE, fabricile nu mai pot fi mutate, deci gândește bine locul în care le amplasezi



cea mai căutată materie din Universul X, mâncărica venind doar pe locul al doilea, fiind și ea extrem de căutată (de ce oare...).

După ce ți-ai pus pe picioare afacerea și ai setat un preț competitiv pentru produsele fabricate, s-ar putea, totuși, să ai surpriza de a nu avea cumpărători, într-o primă fază. Dacă vrei să grăbești lucrurile, adică să nu aștepti până vor sosi primii clienți controlați de AI, va trebui să îți pui la bătaie cel puțin un transportor propriu, căruia să-i comanzi vânzarea produselor la cel mai bun preț (folosind Trading Software MK II). Și, apropo de transportoare, cei care veți ajunge în fazele mai avansate ale jocului s-ar putea să constatați că pierdeți într-o veselie nave de acest gen. Pentru a mai reduce din pierderi, e suficient să NU vă echipați transportoarele cu tunuri: astfel, în cazul unei întâlniri cu pirații, acestea vor încerca automat să scape, în loc să se angajeze într-o luptă imposibil de câștigat.

O altă problemă poate apărea la transferul mărfurilor pe coloșii de clasă M1, M2, M6 sau TL, întrucât aceștia nu pot "ancora" la orice stație spațială. De aceea, va trebui să recurgi la transportoare intermediare de clasă inferioară (TS), pentru a realiza schimburile cu stația respectivă. Situația se complică însă în cazul corvetelor (M6) - acestea acceptând pentru docking doar nave mărunte, de clasă M5. Totuși poți folosi transportoare normale pentru a cumpăra marfa de pe stație și în acest caz, cu condiția să ai instalat un "transporter device" în nava capitală: astfel, schimbul dintre cele două nave va putea fi efectuat fără nici o operațiune de docking.

Sigur că, având atâtea clase și modele de nave la dispoziție, apare problema schimbării, cumpărării sau capturării acestora. Coloșii amintiți anterior pot fi cumpărați de la shipyard-urile fiecărei rase, în timp ce navele mai mici (gen M5, TP etc.) le vei găsi la Wharf-urile împrăștiate prin joc. De asemenea, vei putea să capturezi majoritatea navelor pe care le întâlnești, pirații fiind cei mai buni "clienți", în acest sens.

Manevra-standard presupune doborârea Shield-urilor, urmată de ciuruirea țintei cu o armă slabă, până la ejectarea pilotului inamic. O dată intrat în posesia unei noi nave (capturată sau obținută într-o misiune), viteza acesteia s-ar putea să ți se pară nefiresc de modestă, chiar și după optimizarea motoarelor. Iar asta din cauza damage-ului suferit de Hull, care poate duce la pierderea unor subansamble ale navei; deci n-ar strica să dai o raită până la cel mai apropiat shipyard, pentru o mică-mare (și costisitoare) reparație.

O mențiune mai puțin relevantă este legată de sistemul unităților-standard de măsură a timpului din joc, exprimate în termeni specifici Universului X. În caz că nu ai dedus deja și singur, corespondența cu sistemul nostru pământean este următoarea: 1 Mizura = 1 minut, 1 Stazura = 1 oră, 1 Mazura = 1 lună, respectiv 1 Jazura = 1 an. Și iaca, mi s-a terminat spațiul.

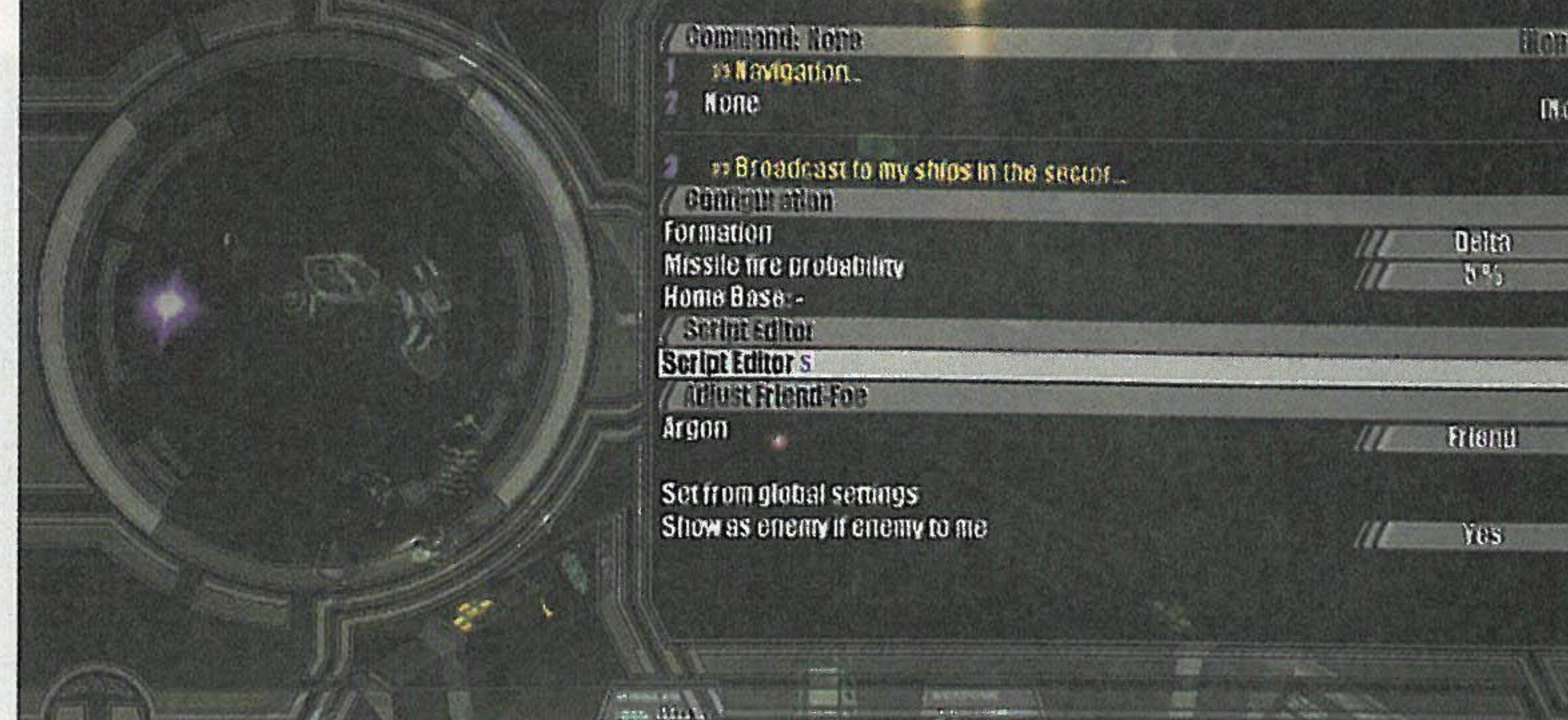
Ar mai fi trebuit să abordez și subiectul script-urilor, ca fiind una dintre cele mai puternice funcții oferite de X², însă va trebui să te mulțumești cu cele câteva zeci de exemple practice, incluse pe CD-urile din acest număr. Tot ce trebuie să faci, pentru a activa opțiunea Script Editor din consola de comandă a navei (Shift+c), este să tastezi "Thereshallbewings" (cu majuscula de rigoare) în timp ce zbori. Iar, pentru a instala, efectiv, un script, copiază fișierele din arhiva respectivă în directorul "X2/scripts", după care lansează Script Editor-ul și încarcă/lansează programul dorit

PS. O ultimă observație care se impune, având în vedere tradițiile seculare ale gamer-ului român: dacă vei avea impresia că pierzi bani în mod inexplicabil, s-ar putea să fie mai mult decât o simplă impresie - acesta fiind modul natural de manifestare a jocului, în cazul detectării unei versiuni piratate sau alterate în orice fel. Deci, nu dați banii pe prostii, luați îxpătrate la copii!

LUDICUS LUCIDUS
serban@pcgames.ro

X²

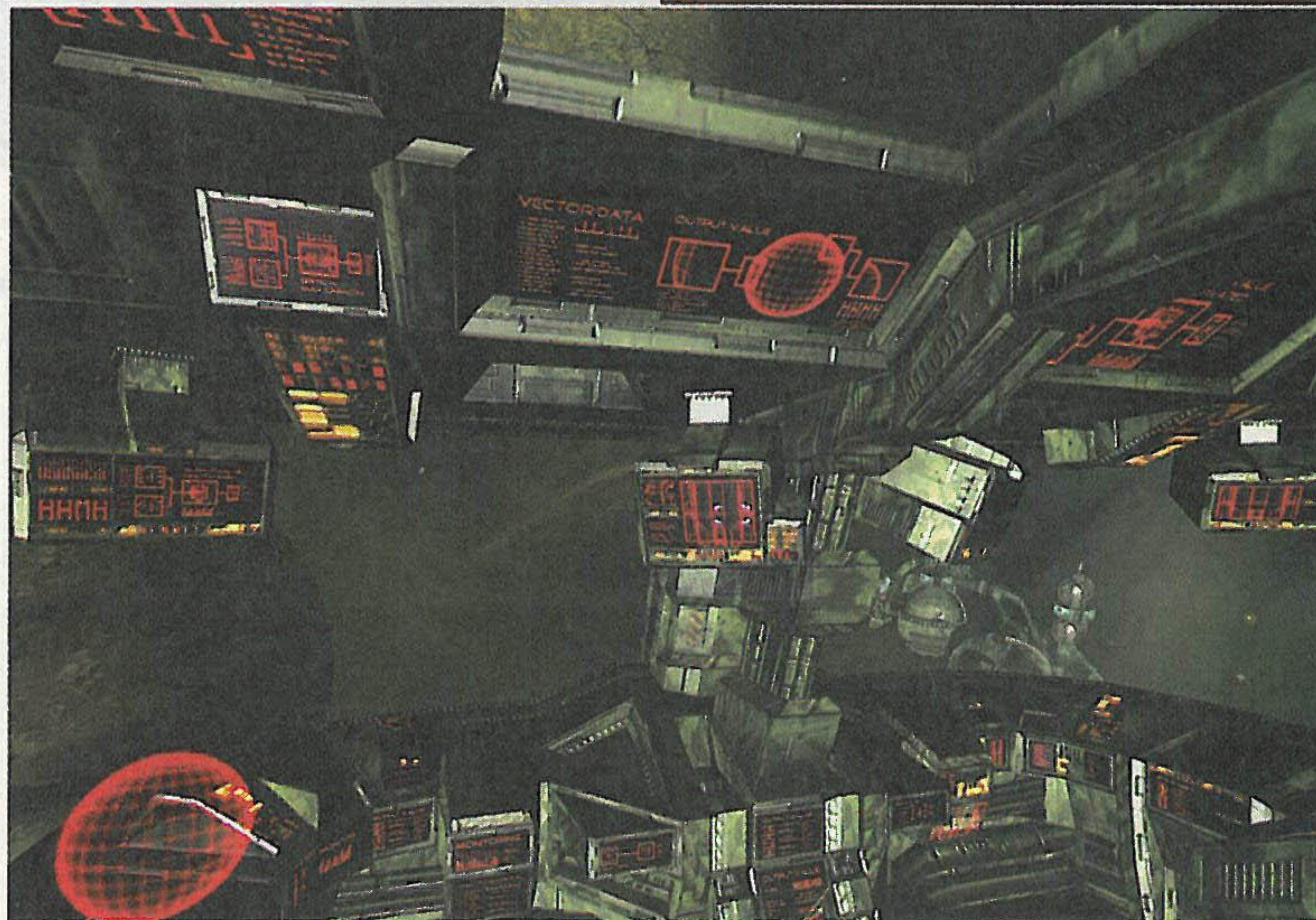
Tips & Tricks



OPȚIUNEA SCRIPT EDITOR o vei găsi în meniul Command Console, deși o activezi ca pe un cheat



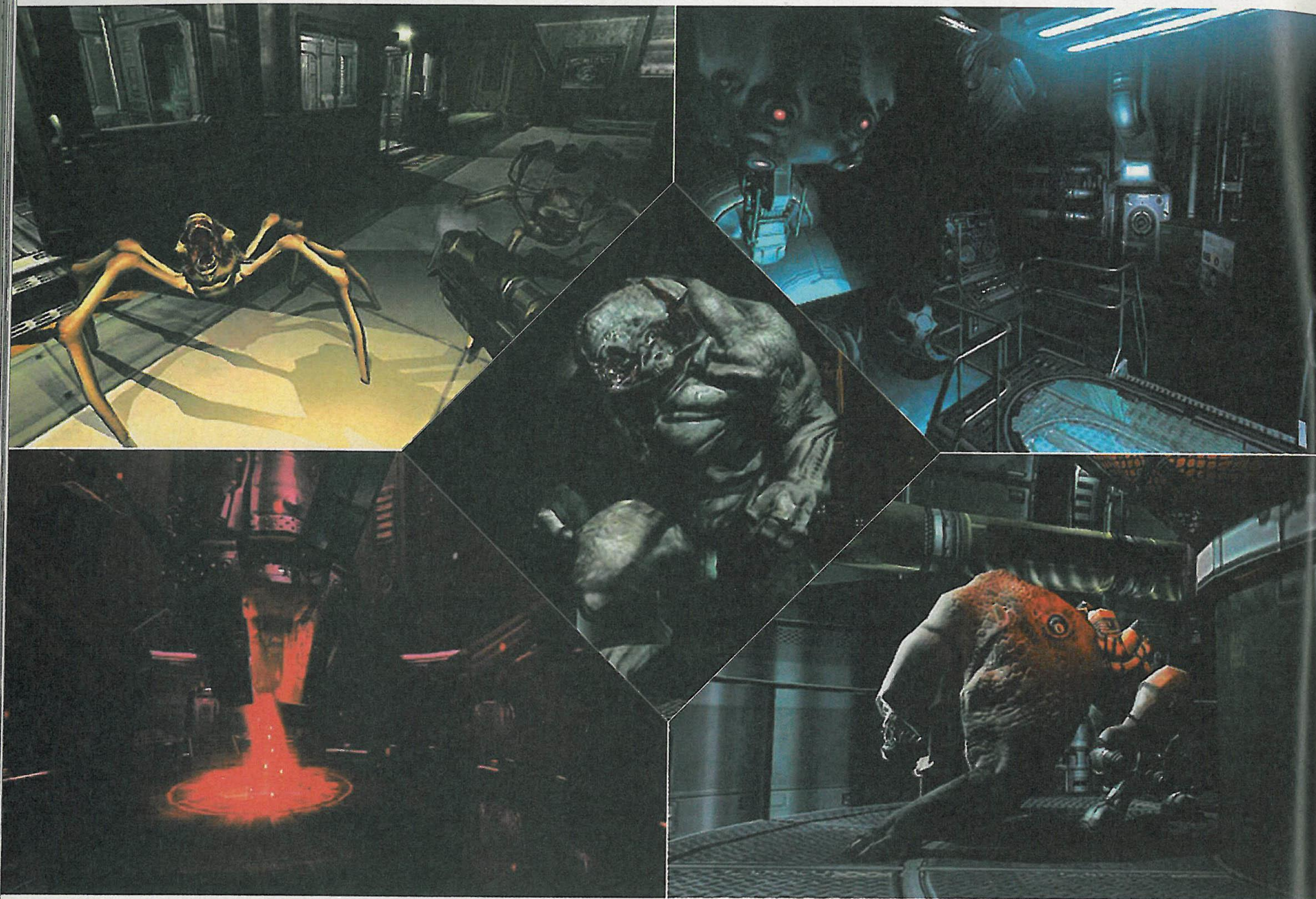
CALEA COMERȚULUI nu este singura pe care o poți apuca, luptele aducându-ți un câștig imediat



BORDUL NAVELOR este extrem de detaliat, dar fără vreo utilitate practică a display-urilor

Clasele de nave din X²: The Threat

Clasă	Denumire	Exemple
M1	Carrier	Argon Colossus, Boron Shark
M2	Destroyer	Argon Titan, Boron Ray
M3	Heavy fighter	Argon Nova, Boron Barracuda
M4	Medium fighter	Argon Buster, Boron Mako
M5	Scout / light fighter	Argon Discoverer, Boron Octopus
M6	Corvette	Argon Centaur, Boron Hydra
TS	Small Transport	Argon Mercury, Boron Dolphin
TL	Large Transport	Argon Mammoth, Boron Orca
TP	Passenger Transport	Argon Express, Boron Manta
IS	Armed Transport	Pirate Ship



Oh no, we're Doom3d!

Gata domnilor, s-a terminat! S-a terminat și așteptarea lui **Doom 3**, ne-am terminat și noi numărul pe aprilie, mi-am terminat și eu de ronțait banana, așa că hai să-i dau bătaie. Mai întâi de toate, țin să vă anunț că **Doom 3** va fi / a fost lansat pe data de 15 aprilie. Da, da, "mai mult ca sigur" – doar așa scria pe redutabilul website GameSpot.com, la sfârșitul lunii februarie! Eh, drept e că știrea cu pricina a fost retrasă absolut inexplicabil, după doar câteva ore de la apariție, fără să mai aflăm cine anume a ținut cu tot dinadinsul să ne rețină cât mai mult în beznă: Activision sau id Software. Dar ce mai contează? Oricum jocul e deja terminat, dacă e să dăm crezare altor site-uri răsărite într-ale bârfelor ludice. Și-n plus, ceea ce ne roade pe noi nu e neapărat termenul de apariție al lui **Doom 3**, căci jocul oricum apare anul acesta – așa cum ne asigură chiar Activision (chit că Todd Hollenshead, de la id Software, insistă tot mai hotărât asupra datei oficiale de lansare: "when it's done", dar și asupra faptului că jocul nu a fost terminat încă).

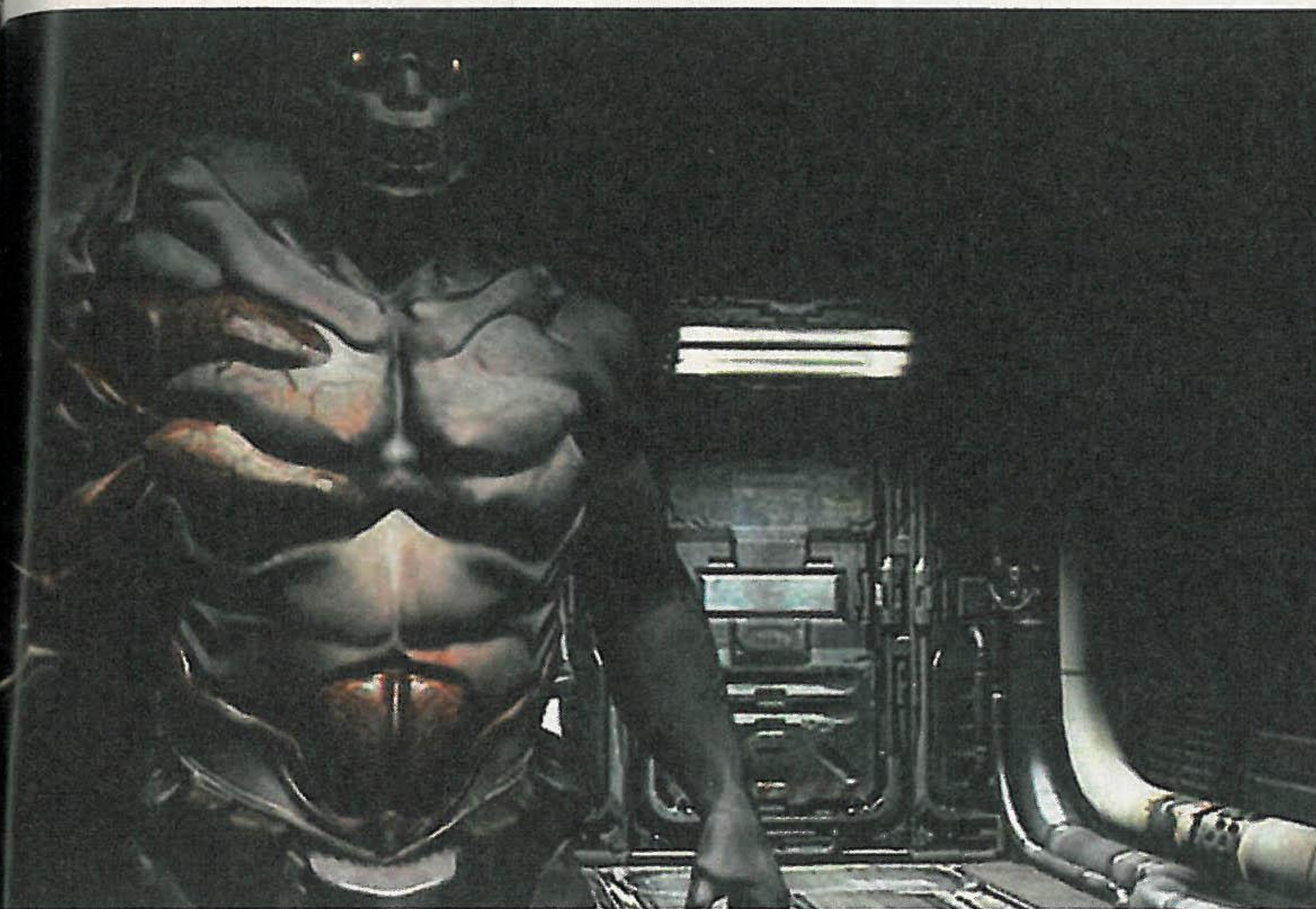
Problema, dragilor, pare să fie cu cerințele astea hardware, bată-le focarea! Nu mică ne-a fost mirarea, când am aflat că John Carmack le-ar fi declarat nemților de la PC Games Hardware că cerințele minime de sistem pentru **Doom 3** vor fi o placă video cu 128 MB RAM și suport Pixel Shader 1.1 (preferabil 2.0), respectiv un procesor de 2.5 GHz! La auzirea unei asemenea vești, era cât pe ce să dăm cu capul mâței redacției de toți pereții... dar asta ar fi însemnat să-i stricăm lui Zoli una dintre

micile sale plăceri zilnice. Norocul a făcut ca, după numai câteva ore, să apară o lămurire strategică, din partea redactorului șef al revistei cu pricina: totul fusese doar o "neînțelegere", de pe urma unei regretabile erori de traducere încurcându-se cerințele recomandate, cu cerințele minime. Deci stați calmi, nu disperați: vom putea rula jocul și pe 2 GHz... că nu se va mișca strălucit, asta-i deja altă mâncărime de piele. Dar ce să-i faci – riscu' meseriei, nene!

Între timp, de **Half-Life 2** nu se mai aude absolut nimic, pentru că musiu Gabe Newell stă și se joacă toată ziua **World of Warcraft** (așa cum a mărturisit chiar el, de bună voie și nesiluit de nimeni, laudându-l ca fiind mai bun decât orice alt MMORPG existent pe

piață) iar, în clipele sale de răgaz, mai trage săracul câte puțin la ramele lui **Painkiller**. Se vede treaba că tăticu' de la Valve nu a citit acel raport ilustru, conform căruia joaca te face "gras și violent". Tulai Doamne, ce ți-e și cu oameniiăștia de știință, din ziua de azi... Auzi măi, să iasă ei cu ranga-n plină stradă de City 17; frumos, n-am ce zice. Da' măcar de-am ști și noi când va fi marea ieșire – să ne pregătim pușculițele, să ne lustruim răngile și să mai facem niscaiva upgrade-uri de ultimă oră. Că așa nu se mai poate, domnilor: s-a terminat!

LUDICUS LUCIDUS
serban@pcgames.ro



Serbaneeeee, ia mai trage-ți olecuță sufletul și nu ne mai îndruma pe căile blestemate ale tristeții doomice! Dacă-l vezi pe musiu' Uwe Boll ce tare-i la PeCeGames, îți dai seama cât ai zice "murătură" de ce ies prost unele filme făcute după joace! Ia să vedem: Uwe Boll, producătorul german de filme realizate după jocuri și viitor producător și realizator al lui **Far Cry**, răspunde, în măsura timpului disponibil, întrebărilor adresate cu mărinimie de GameSpot.com. Ce spune Uwe întregii lumi? Păi acum vrea să facă ecranizări după **Silent Hill**, **Doom** și **Hitman** (Eidos a vândut deja licența). Ei, dar Uwe s-a milostivit de noi și a scos la iveală și câteva panseuri "heavy" din bolul gândirii sale prea luminate. Trebuie să recunosc că am fost (efectiv) pe spate la următorul gen de reflexie care mi-a îngroșat vena de la tâmplă:

GameSpot: You seem inexorably attracted to game properties. [...] What's behind the fascination?

Uwe Boll: Games are so different. Compare **Far Cry** with **Dungeon Siege** or **House of the Dead**

GS: Why **Far Cry**?

UB: This game is so huge, and the developers [Crytek] are based in Germany.

GS: What's your opinion on violence, blood-letting, or sexual themes in video games? Do you believe in imposing limits or restrictions on what a game designer puts in a game?

UB: No. I love gore, suspense, nudity, sex.

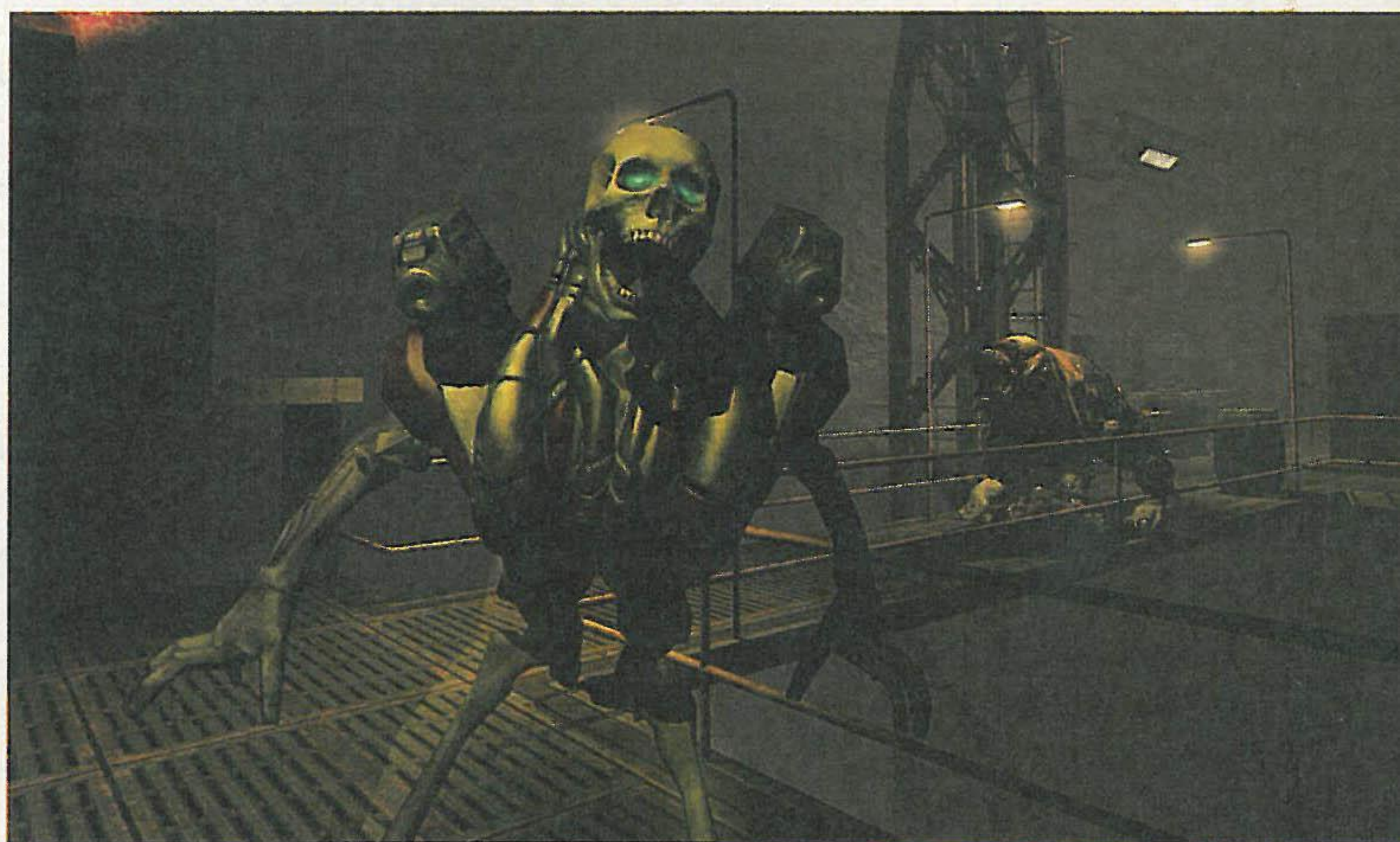
Interesante, sacre și lapidare panseuri are nea Uwe: după ce a descoperit America, i s-a luminat emisfera mai obscură a cerebelului și a realizat că jocurile sunt atât de diferite, ne spune că **Far Cry** merită și el coala o ecranizare... din moment ce-i așa de mare și de german! Înclinația spre violență, goliciune și sex pare să-i fie cea mai dragă. Nea Uwe, dacă tot ești pe spate, ia-ți dom'le măcar un suspensor, așa, de ochii lumii ludice din care te înfrunți cotidian!

O fi având probleme cu spatele nea Uwe în domeniul nostru drag, dar cei mai tari de umeri par să fie însă producătorii lui **Sword of Dracula**! HomelanFed au publicat un interviu cu un membru al echipei de producție. Toate bune și frumoase la începutul acestei litanii de întrebări și răspunsuri, aflăm că joculețul va fi un amestec de război cu horror, pardon, șoc. Eh, dar acum vine partea simpatică: interviuevatul nu știa prea mare lucru despre joc! Locațiile? Bună întrebare! Vor fi o sumedenie. Armele? Și acestea, împreună cu multe surprize. Adversarii? Un adevărat mix... da' prea multă curiozitate strică la reflexe! Lapte peste bere, mai aflăm că jocul este în stare de pre-producție și că băieții de la Critical Mass Intercative, studioul care se ocupă de dezvoltarea jocului, au început doar un mod de **Call of Duty** bazat pe universul miraculos al lui **Sword of Dracula**. Acest mod, numit cu o candoare dezarmantă "demo", ar trebui să-i ajute pe cei de la Critical Mass să atragă un editor

care să-i pună pe brazdă cu un joc adevărat. What a mess! Ca și cum nu ar fi suficient jocul în sine, Jess Cliffe, unul dintre tăticii lui **Counter-Strike** răspunde răbdător întrebărilor celor de la Computerandvideogames. Pare "very excited" la vederea reacțiilor fanilor (pentru el un joc distractiv rămâne un joc distractiv, fie că e vorba despre anul 2000, fie că am intrat de două luni în anul 2004) și speră într-o extindere a comunității CS. Iarăși? Încă? Oricum, dacă vă gândiți să cumpărați jocul (asta fiind echivalentul lui "mami, am văzut omuleții verzi, mi-s tare șocat și ștersat și nu-mi iese nici solfegiul la Frere Jacques!"), atunci va salut tiptil și mă retrag tactic în liniștea cărcasei PC-ului de la redacție. Tai-tai!

BRUSC WILLIS

cipri@pcgames.ro



Cititorii întreabă

PC Games răspunde

Sunt Ovidiu Simion din Roman.

Sunt un cititor fidel al revistei voastre și am nevoie de ajutor. Mi se blochează calculatorul instantaneu. Chiar când ascult muzică în Winamp, dar mai ales când scriu CD-uri și folosesc intens hard-ul pentru copiere. Nu știu ce să-i mai fac. I-am mai pus o memorie, i-am schimbat cooler-ul, dar fără rezultate. Menționez că am un Pentium III 800 Mhz, 192 Mb SDRAM, CD-ROM, CD-RW, nVIDIA GeForce 2 Mx400, HDD 20 GB 5400 rpm, placă de bază Intel 815EP Chipset ATX Mainboard. Am problema asta și pe Windows XP (chiar și când instalam XP-ul), și pe Millenium, și pe '98, Linux Red Hat 8.0 etc. Hard-disk-ul a fost formatat de zeci de ori; partiții șterse, reinstalate... Va rog ajutați-mă!

Mi-am pus într-un timp și 256 RAM, dar tot la fel se "descurca". Nu-i problema cu prea multe aplicații deschise în același timp, din moment ce doar Winamp-ul rulează și se blochează. Mă gândeam că ar fi o problemă la placa de bază, dar nu sunt sigur. HDD-ul este într-adevăr cam lent, însă n-am avut niciodată probleme cu el (fără sectoare "rele" pe el - curat curățel). Nu prea știu ce e. Oricum, mulțumesc pentru sfaturi!

Always a fan, Ovidiu

P.S. O fi având vreun conflict placa video cu modemul?

Salut Ovidiu! Ei bine, ținând cont de faptul că sistemul ți se bloca sub toate tipurile de Windows, aș fi spus că ai avut neplăcerea de a da peste o versiune mai mult decât proastă de drivere. Dar, auzind că ai aceeași problemă și sub Linux, problema se complică. La câte modificări ai făcut prin el, nu m-ar mira dacă ai avea un conflict hardware. Dacă ai putea să fii și tu mai detaliat în explicații (adică firma care a făcut placa de bază, cea care a făcut placa video etc.) aș putea să-ți dau un răspuns mai exact. Pornind, totuși, de la cele expuse de tine, cred sincer că ai un conflict hardware undeva, printre componentele tale. Ar trebui să le probezi separat. Pentru a vedea dacă este un conflict între modem și placa video, e foarte simplu, scoate modemul și rulează calculatorul.

Stimată redacție PC Games 4 Fun, numele meu este Bogdan și aș dori să vă felicit pentru revista excepțională pe care o faceți. Aș avea și eu două probleme:

1. Mi-am făcut abonament începând cu luna februarie. Până acum am avut abonament, dar neincluzând numărul din ianuarie. L-am văzut la chioșc, dar m-am gândit că o să-l comand ulterior. Când am sunat, mi s-a spus că stocul se epuizase. Întrebarea mea este dacă nu mai aveți măcar un număr din ianuarie. Am toate numerele revistei în afară de acesta, așa că, dacă mai aveți vreunul vă rog să mi-l trimiteți prin sistem ramburs sau măcar revista în format PDF și CD-urile.

2. Mi-am luat un Radeon 9800 cu 256 MB DDR. Am dat vreo 500 euro pe ea. Am un procesor Intel 1,7ghz, 512 SDRAM. Jocurile noi ce vor apărea, Half Life 2, Doom 3, îmi vor merge bine? Ideea cu trecerea conținutului CD-urilor pe un DVD mi se pare bună, deoarece se poate stoca mai multă informație. Aș mai avea o întrebare. De ce i-ați dat 93% lui **Jedi Academy** și doar 91% lui **KotOR**, care mi se pare mai bun? Doresc să vă urez succes în continuare și toate cele bune!

Bogdane, nici o problemă. În cel mai scurt timp posibil vom încerca să ne scotocim arhivele prăfuite și să îți trimitem numărul pe ianuarie pe

adresa menționată de tine. Nu e nici o problemă, doar că revista se vinde ca pâinea caldă și e puțin probabil să găsești la chioșcuri numere mai vechi. În ceea ce privește noua ta achiziție, felicitări, e o placă strălucită. Problema este următoarea: majoritatea jocurilor care vor apărea vor avea, pe lângă cerințe mari în domeniul categoriei video și RAM, și în domeniul procesoarelor. Iată că producătorii lui **Doom 3** recomandă un procesor de 2,5 GHz pentru a rula OK!!! Dar de rulat, crede-mă, îți vor rula toate. Ehhh, acum ajungem la cea mai sensibilă parte a scrisorii tale. Sincer, și eu mi-am pus această întrebare la momentul respective, dar iată care este cu adevărat răspunsul: **KotOR** nu a primit aceea notă în funcție de **Jedi Academy**, ele neîncadrându-se în același stil de joc. **KotOR** a fost comparat cu **BG** care este, încă, RPG-ul de referință...

Dragă redacție,

Este prima mea scrisoare către voi. Vă urez mult succes în noul an (care a început de ceva timp). Felicitările de rigoare și țineți-o tot așa. Aș avea mai multe întrebări pentru voi:

1) Sunt un împătimit jucător de **Mafia**. Aș vrea să știu când apare **Mafia 2**? Și cam ce cerințe de sistem?

2) La fel și cu **Diablo 2**. Am terminat jocul cu toate caracterele. **Diablo 3**??? Am văzut ceva într-o revistă că cică va apărea prin 2004. Da' când?

3) Momentan "nu mai am calculator", deoarece sunt vreo 3-4 bad sectors pe bătrânul meu hard (și e chiar bătrân-1999). În vară o să-mi iau unul nou care să mă țină vreo 2 ani. Cam ce sisteme apar, mă refer la procesor și placă grafică, nu prea scumpe (10.000.000 maxim), dar nici prea slabe? Încă o dată mult succes și vă mulțumesc anticipat.

Pe scurt, răspunsurile la întrebările tale sunt:

1. Zvonuri despre **Mafia 2** au fost destule, dar cu siguranță nu îl vom vedea în 2004. Eu prezic un 2006, cu cerințele de sistem aferente.

2. **Diablo 3**? Nu cred. Foarte mulți oameni din echipa Blizzard și-au luat tălpășița, iar acum compania lucrează din greu la **WoW**.

3. Cu 10 milioane nu ai cum să îți cumperi un sistem care să te țină doi ani de zile, mai ales la jocurile care trebuie să apară acum pe piață. Mai bine încearcă să strângi din dinți și să aduni ceva bănuți, iar după aia să te aventurezi pe coclaurile magazinelor de profil...

Bună,

Mă numesc Gyergyai Vlad și sunt un fan înflăcărat al revistei d-voastră. Din nefericire v-am scris pentru a vă spune că revista d-voastră nu mai este ce a fost o dată. Acum devine pe zi ce trece tot mai slabă, din cauza superficialității cu care tratați subiectele. Știu că munca pe care depuneți este grea și că încercați să împăcați cât mai multe categorii de persoane, dar subiectele sunt tratate din ce în ce mai superficial. În primul rând, aș vrea să vă rog să nu vă mai lăsați luați de farmecul unei povești care a avut succes, și să le dați tuturor jocurilor care au legătură cu povestea respectivă note numai peste 90! Jocul trebuie testat cu oarecare exigență, dacă povestea este atractivă nu înseamnă că jocul este excelent. Jocul trebuie testat din toate punctele de vedere (grafic,...; nu am de gând să le înșir, că le știți prea bine.) Un exemplu ar fi **Star Wars:KoTOR**, precum și

precedentul său *Jedi Academy*. Ambele jocuri sunt frumoase și au un anumit farmec, și mie îmi plac foarte mult, dar nu sunt de note de peste 90. În *Jedi Academy* unul dintre personaje care arată jalnic este Luke Skywalker, care avea ochii de parcă era bătut, iar sunetul nu este excelent. Despre *KoTOR* chiar d-voastră ați găsit multe bug-uri și multe altele, pe care le-ați scris și în articol, precum finalul jocului. După cum am mai spus, fiți atenți la detalii și tratați-le cu mai multă seriozitate. Al doilea și cel mai important lucru care m-a determinat să vă scriu a fost CD-ul pe care l-am primit cu revista (CD-ul demo). Am încercat să instalez *Grandmaster Chess* și am avut "surpriza" de a afla, de la antivirus, că CD-ul este infestat cu TROJAN! Pai ce se întâmplă cu revista voastră!? Chiar în halul acesta s-a ajuns să nu mai am încredere în CD-urile de la voi, că sunt pline de viruși (sau infectori)?! Aș dori, dacă se poate, să-mi spuneți cum de s-a întâmplat de am găsit CD-ul infestat cu TROJENI și să nu vă mai lăsați duși de val, să testați jocurile mai serios, în rest numai bine și la o revistă plină de jocuri super și articole/teste pe măsură! Vechiul vostru fan, cu intenții bune, Vlad.



Vlade, îți mulțumim pentru scrisoare. Fiecare dintre noi trebuie să aibă dreptul la o opinie, chiar dacă, nu întotdeauna, aceste opinii se aseamănă unele cu altele. Fii sigur, nu am dat aceste note jocurilor din seria SW doar pentru că beneficiază de o poveste extraordinară, ci pentru că o merită cu prisosință. Trebuie înțeles un lucru: Fiecare joc este testat și comparat cu jocurile din aceeași categorie, deci nu putem compara, sa zicem, *Jedi Academy* cu *Neverwinter Nights*. Sau *KoTOR* cu *Unreal 2*. *KoTOR* a luat această notă pentru că, în domeniul RPG-urilor, este unul dintre cele mai bune. Nu a luat 92 sau peste, pentru că e mai slab ca *Baldur's Gate*. Deci, fiecare gen își are jocurile sale de referință, la care se raportează testele noastre. Cât despre problema ta cu virusul pe CD-ul nostru, ai încredere în mine, așa ceva nu are cum să se întâmple. A fost o alarmă falsă. Cd-urile noastre sunt testate cu enșpe mii de antivirusi! Nici un virus nu poate trece de ei. Îți mulțumim pentru scrisoare și mai așteptam vești de la tine!

redactie@pcgames.ro

DESPRE TINE

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 20 mai.

CHESTIONAR PC Games 4 Fun aprilie/2004

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-au plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-au displicut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanpremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games 4 Fun?

HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD
 10. Ce sugestii ai?

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____ Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games 4 Fun la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio ascuți mai des?

1. _____
 2. _____
 3. _____

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?

1. _____
 2. _____
 3. _____

18. Ce cotidiane citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pt. TV

20. Ai cumpăra o ediție specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

- ☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îți dorești mai multe niveluri și Mod-uri?

1. _____
 2. _____
 3. _____

22. Având în vedere profesia sau vîltoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

24. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

TALON DE ABONAMENT

☐ 3 luni - 249.000 lei ☐ 6 luni - 497.000 lei ☐ 12 luni - 895.000 lei

Decupează talonul din revistă și trimite-l într-un plic pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Slatinei, nr. 6, 410291, Oradea, județul Bihor.

Prețul abonamentului în sumă de _____ l-am achitat cu mandat nr. _____ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, județul Bihor. Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc MEDIA CONTACT srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a SC MEDIA CONTACT SRL.

Semnătura

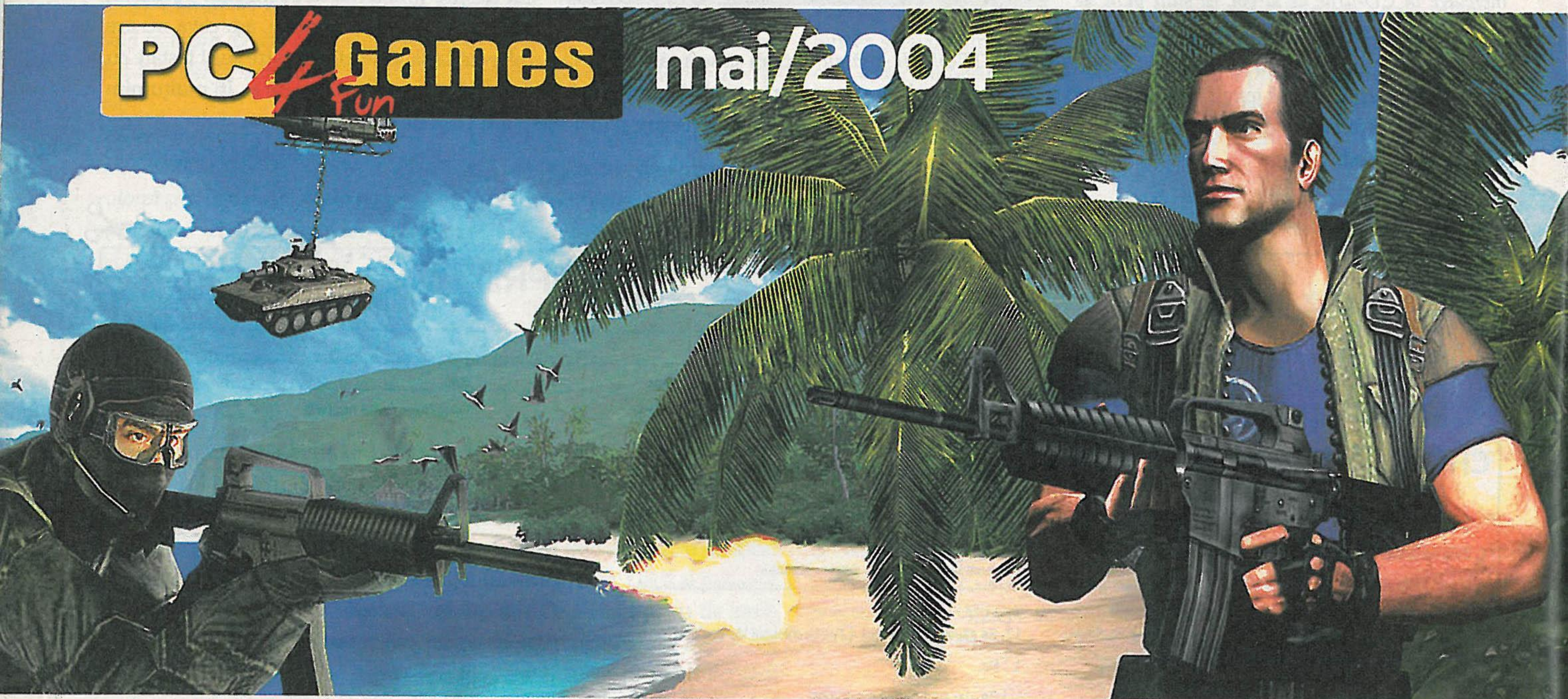
Mortal Kombat' Revine

Mai
mulți volți
și...Cu Intel
Pentium 4Cu o
pereche dublă
de silicoane!!!

Poz(n)a lunii

Concursul cu poze și pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câștigătorul din acest număr **Silviu Stănculeț** - sunt invitați să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. **Silviu dragă**, pentru imaginile tale haioase îți vom acorda numărul pe mai/2004 al revistei noastre!

PC Games mai/2004



Strigătura lui Far Cry se apropie

În luna care tocmai a trecut, s-au petrecut câteva tărașenii interesante prin redacție, un exemplu grăitor fiind doar testul neașteptat al lui **Pandora Tomorrow**, devenit chiar jocul lunii. Asta ca să nu mai pomenesc de hârtia pe care o ții acum în mână (gata, s-a terminat cu folosirea revistei în scopuri alternative), dar și complementara revenire la "normal", în privința numărului de pagini ale revistei - deh, pe toate nu le putem avea... încă.

Iar acesta e doar începutul: sățiosul aperitiv al shooter-elor din acest număr va fi urmat, luna viitoare, de un festin în toată regula, la care sunt invitați toți fanii genului, oricare ar fi preferințele lor. În primul și-n primul rând, îl vom avea pe **Far Cry** - un joc care nu degeaba s-a bucurat de două avanpremiere consecutive, anul acesta, dându-ne peste cap întregul

concept de FPS clasic și răsuflat, și anunțând o adevărată revoluție calitativă a genului. În umbra sa impenetrabilă, vor mai sosi shooter-e precum **Battlefield Vietnam**, **Counter-Strike: Condition Zero** (după ce a fost Gold timp de cinci luni de zile), **Dead Man's Hand**, **Painkiller** (al cărui demo a făcut senzație în redacție) și **Soldner: Secret Wars** (cu al său sistem UCS "super-inovator", uaaaaaa!). Poate ar fi trebuit să-l anunț și pe **Breed...**

dar eu unul m-am cam săturat.

Mai bine hai să pomenesc și câțiva reprezentanți ai celorlaltor genuri, așteptați, de asemenea, pentru numărul următor: **Lords of the Realm III** la partea de strategie, adventure-ul **Midnight Nowhere**, racing sim-ul **Richard Burns Rally**, dar și simpaticul sequel **Neighbours From Hell 2**.

LUDICUS LUCIDUS

serban@pcgames.ro

Nume/Prenume: Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr. Bl. Ap. Cod poștal: Telefon/Mobil: Data/luna/anul nașterii: / / E-mail: Specificați numărul membrilor familiei: Venit/lună Studii



0,10 Euro cu SUA. Vorbești serios?

*Cartele telefonice de 5 Euro, 10 Euro și 20 de Euro **

Prețuri bune,
sunet și mai bun.



rds.TEL

Tel.: 0801.08.08.08 (tarif local), Web: www.rdstel.ro

© 2003, RDS.TEL este marcă înregistrată Romania Data Systems S.A. (RDS) *Prețurile nu conțin TVA.

15 DECEMBRIE 2003 - 31 MAI 2004

**LECTIA 5.
TEHNICI EFICIENTE
IN COUNTER STRIKE**

- 
1. mișcă mouse-ul spre dreapta
 2. retragere rapidă spre dreapta, țintesti la cap și clic, primul oponent eliminat
 3. eschivă la stânga
 4. semi-întoarcere dreapta și clic, headshot, al doilea oponent eliminat

CURSURI DE AUTO-APARARE

**LUNI-DUMINICA 24/24 / DIVERSE
ARME / CEI MAI BUNI VOR FI PREMIATI /
ACUM LINK MANIA DA PREMII !**

Dacă pierzi timpul jucând Counter Strike sau Pac Man, câștigă-l pe Link Mania. Participă și tu, ziua sau noaptea, iarna sau primăvara, la concursul care strânge cei mai buni concurenți de jocuri online din România. Concursul Link Mania are loc între 15 decembrie 2003 și 31 mai 2004 iar premiile sunt pe măsură: computere performante, jocuri originale, playere mp3, șepci și tricouri Link Mania.

Pentru mai multe detalii:
www.linkmania.ro



**Link
mania**

rds.LINK